

Nº 1
P.V.P. 350 Ptas
MAPAS Y TRUCOS DE LOS VIDEOJUEGOS NINTENDO
SUPER XS
SUPER NES
U.N. SQUADRON
BATMAN RETURNS
NES
DIZZY
GAME BOY
TOM Y JERRY
FINAL FANTASY
ASTERIX
STREET FIGHTER II TURBO
CONCURSO: REGALAMOS 10 JUEGOS STREET FIGHTER II TURBO

Nº 1 *Noviembre 1993*

SUPER XS

SUPER XS es una publicación de Avantgarde Publicaciones, S.l.

Director General:
Josep Lobo Rodríguez

Director General de Publicaciones:
Luis Martínez Ruiz

Editora:
Teresa Gumá Andreu

Director:
Jorge L. Hernández

Redacción:
Equipo Agua Massmedia

Coordinador Editorial:
J. Lázaro

Diseño:
Ivan Margot

Autoedición:
Mario Ruiz, Gemma Díaz

Director de Producción:
Ramón Pérez

Producción Gráfica:
Artibox (Barcelona)

Administración:
Cristina Meseguer

Redacción y administración:
C. Córcega, 267, pral. 2ª
08008 Barcelona
Tel. (93) 218.78.31 - Fax (93) 218.76.34

Publicidad:
Publi Mul, S.l.
Modolell, 61, 4º 2ª
08021 Barcelona
Tel. (93) 418.54.93

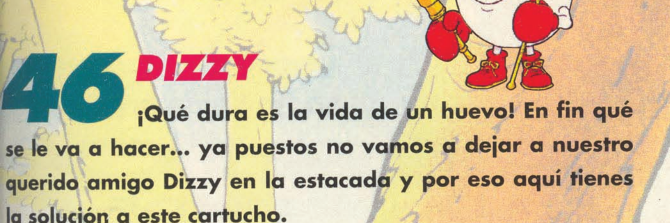
Pedidos y suscripciones:
G + J, S.A.
Marqués de Villamagna, 4
28001 Madrid
Tel. (91) 578.03.75 - Fax (91) 575.26.71

Distribución:
G + J, S.A.
Marqués de Villamagna, 4
28001 Madrid

Impresión:
Rotocayfo

Depósito Legal: B-28958-93

SUMARIO



¡BIENVENIDOS!

Bienvenidos a SUPER XS, un nuevo concepto en revistas de videojuegos. Al menos esa es la intención con la que nace SUPER XS (y su hermana SEGA XS dedicada al mundo Sega y que ya puedes encontrar en los kioscos). Todos sabemos que lo que realmente nos interesa en las revistas son las soluciones a esos juegos que nos traen de cabeza. Por eso hemos creado SUPER XS, una revista cien por cien útil, cien por cien práctica, cien por cien interesante.

Aquí tenéis los mapas más amplios, las guías más completas y los trucos y códigos más alucinantes. ¡Códigos! Sí, nosotros publicaremos todos los meses un montón de páginas llenas de códigos para Action Replay y Game Genie... ¡Guías! Con nuestra ayuda completarás cualquier juego sin ningún problema... ¡Mapas! De nuestra mano podrás recorrer el juego que más te guste desde el principio hasta el final y de un tirón. ¿Te parece poco? Pues además de todo esto también tendrás las novedades más calientes del mercado.

Gracias por participar en esta aventura llamada SUPER XS, esperamos que lo que encuentres aquí dentro haga que volvamos a vernos el próximo mes.

Hasta pronto.



Todas sus aventuras en un solo cartucho

MARIO A LO GRANDE

El más popular fontanero de todos los tiempos regresa a vuestras consolas. Mario All Stars es el juego perfecto para los nostálgicos y los fans de este simpático personaje y para aquellos que quieran poseer todas sus aventuras. La gran ventaja es que Mario All Stars se presenta en un único cartucho que incluye los cuatro juegos que tienen a Mario como protagonista: Super Mario Bros (1985), The Lost Levels (1986), Super Mario Bros 2 (1988) y Super Mario Bros 3 (1990).

Esta edición especial tiene algunas características especiales. En primer lugar, el juego The Lost Levels no se ha publicado nunca en España. Como segundo aliciente, todos los juegos han sido actualizados, lo que quiere decir que, sin cambiar el desarrollo de las aventuras, éstas se han mejorado con las técnicas actuales: por lo tanto, gráficos, sonidos y animación resultan aún mejores que en los juegos originales. Como tercera y no menos importante ventaja: los cuatro juegos están reunidos en un único supercartucho de 8 megas.

El primer juego de la saga es quizás el más conocido. Se trata de un juego de plataformas de scrolling horizontal consistente en ocho partes de tres niveles en el que se controla a Mario o a Luigi y en el que el objetivo es rescatar a la princesa Daisy de las garras del malvado Bowser. Super Mario The Lost Levels jamás se publicó fuera de las fronteras de Japón. Es muy similar a Super Mario Bros, pero resulta mucho más difícil. De hecho parece ser el más difícil de los cuatro. En esta ocasión, los esbirros de Bowser son mucho más duros y agresivos y hay muchas más trampas estratégicamente colocadas.

Super Mario Bros 2 se basa en un juego de plataformas llamado Doki Doki Panic, que Nintendo decidió modificar para dar lugar a la segunda parte de su saga fontaneril. Esto se nota y quienes jugaron con él todavía recuerdan que no es el mejor de la serie. Finalmente, Super Mario 3 ha sido considerado como uno de los mejores juegos de plataformas de la historia del videojuego. Mario cuenta con nuevas habilidades (incluso puede volar) y su jugabilidad es mucho mayor que la de la entrega anterior.

Coincidiendo con este lanzamiento, Nintendo España vuelve a sacar al mercado Mario y Yoshi para Gameboy, un título que se empezó a vender antes del verano pero que, debido al incendio de la nave de la compañía Erbe, pronto desapareció de las tiendas.

Así pues, Octubre es, sin duda, el mes del italiano Mario.





LA DINOMANÍA
LLEGA A NINTENDO

JURASSIC PARK

PARA NES, GAMEBOY Y SNES

Está claro que este otoño está marcado por los dinosaurios. Todo el mundo habla de ellos y la palabra jurásico, antaño sólo en boca de especialistas y estudiosos, es una de las más populares de nuestros vocabularios.

Pues bien, la versión jugable de la película Parque Jurásico ya ha llegado a las máquinas Nintendo (a todas ellas). Obviamente, la más espectacular de las tres es la de la Super Nintendo, pero sus dos hermanas de 8 bits también cuentan con una gran dosis de raptores, tiranosaurios o triceratops. De hecho, parece mentira lo que se puede hacer con una consola tan pequeña como la Gameboy, pero este juego demuestra las grandes posibilidades de la portátil.

Como todos vosotros sabéis, Parque Jurásico recoge la idea de reproducir en un laboratorio a los dinosaurios extinguidos hace más de 65 millones de años. Esta idea, muy atractiva en principio, llegó a escaparse de las manos de los científicos y un fabuloso parque de atracciones quedó reducido a una isla de pesadilla en la que el doctor Grant tiene que hacer lo imposible para salir con vida y evitar que los monstruos devoren a sus compañeros.

Esta es la trama general que se recoge, con pequeñas modificaciones en los tres cartuchos. Destacar que la versión de NES y Gameboy son prácticamente iguales (salvo en el color, claro).

NINTENDO ANUNCIA UNA CONSOLA DE 64 BITS

Nintendo ha anunciado sus planes para producir una alucinante máquina de 64 bits capaz de trabajar con gráficos en tres dimensiones en tiempo real. Además, la compañía tiene la intención de sacar este producto al mercado antes de finales del próximo año.

La nueva consola será el resultado del acuerdo de colaboración firmado entre Nintendo y Silicon Graphics, compañía responsable de los efectos especiales de películas como Terminator 2, Abyss o Parque Jurásico. El denominado "Proyecto Realidad" tendrá como principales características unos gráficos increíbles (tanto por su resolución como por su animación), sonido de alta fidelidad y una velocidad sin precedentes, gracias al empleo de un procesador MIPS R-4000 y a una serie de circuitos electrónicos especializados.

Esta máquina utilizará lo que se denomina Tecnología de Inmersión en la Realidad, que permite a los usuarios una gran interacción con entornos de juego virtuales. Algo así como participar en el juego casi desde dentro de la pantalla; las instrucciones y los movimientos tendrán reacciones inmediatas. Además podrá presentar más de 16 millones de colores al mismo tiempo.

Para Howard Lincoln, vicepresidente de Nintendo, "el Proyecto Realidad elimina los límites actuales del videojuego, revolucionando el actual concepto mundial sobre las posibilidades de estas industrias". De culminar el proyecto en una consola como la que se pretende conseguir, sería probablemente una especie de "kit" de realidad virtual para el mercado doméstico, un paso adelante gigantesco en lo relativo al entretenimiento casero.

También se sabe algo sobre el precio que tendrá la máquina. La intención de Nintendo es que cueste menos de 250 dólares en el mercado americano (algo menos de 35.000 pesetas). No está claro si llevará cartuchos o CD's, pero lo más probable es que sean discos compactos los que contengan los juegos.

ROBIN HOOD EN CASTELLANO

Traducir los juegos al castellano es una buena costumbre que, por desgracia, se lleva muy poco en los cartuchos para consolas que se distribuyen en España. Por eso, cuando un buen juego cuenta además con las pertinentes pantallas de presentación, con las explicaciones y con los menús en nuestro idioma, hay que aplaudir a los impulsores de la iniciativa.

Este es el caso de la versión del juego Robin Hood para NES que acaba de ser lanzada al mercado por Spaco. Esta compañía, en estrecha colaboración con los técnicos de Mindscape, empresa creadora del programa, ha sido capaz de presentar un producto totalmente en español, con lo que el valor de entretenimiento de la aventura del más famoso bandido altruista de la historia aumenta considerablemente.

Dado que se trata casi de un juego de rol, en el que la comprensión de la historia es fundamental para poder disfrutar de la aventura, el hecho de que los diálogos y las explicaciones estén en español implica un mayor atractivo, ya que, en caso contrario aquellos jugadores que no sepan inglés no podrán disfrutar por completo del juego.

Vaya, pues, desde estas páginas nuestro aplauso a Spaco y a Mindscape acompañado de un ruego al resto de la industria de los videojuegos: por favor, más juegos en español. A fin y al cabo no todo el mundo es experto en idiomas pero a todos nos gusta jugar.

YA ESTA AQUI STREET FIGHTER II TURBO

La perfección en los juegos de lucha. Así se podría definir a Street Fighter II Turbo, la versión definitiva para la consola de 16 bits de Nintendo. Capcom ha conseguido mejorar sensiblemente la versión normal del juego y Nintendo lo lanza en nuestro país coincidiendo con la presentación de Street Fighter Special Champion Edition para Megadrive. Un esfuerzo por ambas partes que merece la pena por las excelentes cualidades del cartucho.



Los 20 megas del cartucho dan para una ingente cantidad de posibilidades y los programadores de esta versión parecen haber aprovechado todas ellas. Con respecto a la versión normal, se han añadido algunas importantes características entre las que destacan la posibilidad de jugar en modo normal o en modo turbo (que tiene hasta cinco velocidades), algunas mejoras técnicas que aumentan la jugabilidad y la espectacularidad, algunas modificaciones en los finales de los juegos, cambios en la indumentaria de los personajes, posibilidad de enfrentar a un personaje consigo mismo, etc. Como podéis ver, más de lo mismo, pero mucho mejor. A partir de ahora, los juegos de lucha tendrán su punto de referencia en este cartucho, que no creemos que se supere en los próximos tiempos.

Nintendo España ha anunciado la salida del juego para este mismo mes, lo que ha significado una grata sorpresa para todos nosotros, ya que no creíamos que esta versión estuviera tan pronto entre nosotros.

TECMO™ SUPER NBA® BASKETBALL™

OFFICIAL LICENSED NBA PRODUCT®

- VERDADEROS EQUIPOS
- VERDADEROS JUGADORES
- VERDADERA ACCION DE LA NBA®

©Andrew D. Bernstein/NBA Photos

SPACO PRESENTA SUPER BASKETBALL

LOS HEROES DE LA NBA LLEGAN A SNES

La distribuidora Spaco presenta, como gran novedad en el terreno de los videojuegos deportivos de este final de temporada, lo que se considera como el mejor juego de baloncesto jamás realizado: el Super NBA Basketball de la compañía Tecmo.

Este cartucho, que cuenta con el asesoramiento de la organización de la mejor liga de baloncesto del mundo, la NBA estadounidense, tiene el gran atractivo de que puede ser manejado por hasta 27 jugadores (uno por cada equipo de la competición), lo que permite organizar auténticas ligas entre amigos. Sus gráficos, animaciones, realismo e informaciones sobre todos los jugadores de la liga, hacen de él una de las opciones de compra más claras para las próximas Navidades.

Teniendo en cuenta la anunciada retirada de Michael "Air" Jordan y la desgraciada enfermedad de Ervin "Magic" Johnson, quizá sólo sea posible ver a estos dos auténticos mitos enfrentarse en tu Super Nintendo. También hay que decir que con NBA Super Basketball no sólo se controlan las jugadas, sino que también se puede fijar la atención en las digitalizaciones de las mejores actuaciones, las intervenciones de los árbitros, las estadísticas de los jugadores, las reacciones del público e incluso las coreografías de las animadoras de los distintos equipos.

Un juego que no debería faltar en tu colección, siempte que te guste el baloncesto o simplemente los buenos juegos para Super Nintendo.

Noticias

JAMES BOND JR.
PARA SNES

Las aventuras del sobrino del agente secreto más famoso del universo conocido (código en clave 007) han llegado ya a vuestra consola Super Nintendo de la mano de la compañía distribuidora Dro Soft.

El cartucho, llamado simplemente James Bond Jr., se basa en una serie televisiva de dibujos animados que se está emitiendo ahora en nuestro país y que obtuvo un gran éxito en la televisión norteamericana. El argumento es más o menos el de siempre cuando se trata de misiones para agentes secretos. El malvado jefe de una banda de ladrones y asesinos ha robado una figura que se supone es la llave de un templo antiguo que esconde en su interior un fabuloso tesoro. La misión de James Bond Jr. será, como es natural recuperar la estatuilla y devolverla a sus legítimos dueños.

De la misma forma que en la serie de dibujos, las persecuciones y la lucha está a la orden del día. Además, James cuenta con la inestimable ayuda de I.Q. (el equivalente juvenil de Q en las películas de James Bond), quien le facilitará los más increíbles adelantos tecnológicos para enfrentarse a los villanos.

Una mezcla de juego de plataformas y shoot-them-up, desarrollada por THQ y que hará las delicias de los aficionados a este tipo de aventuras.



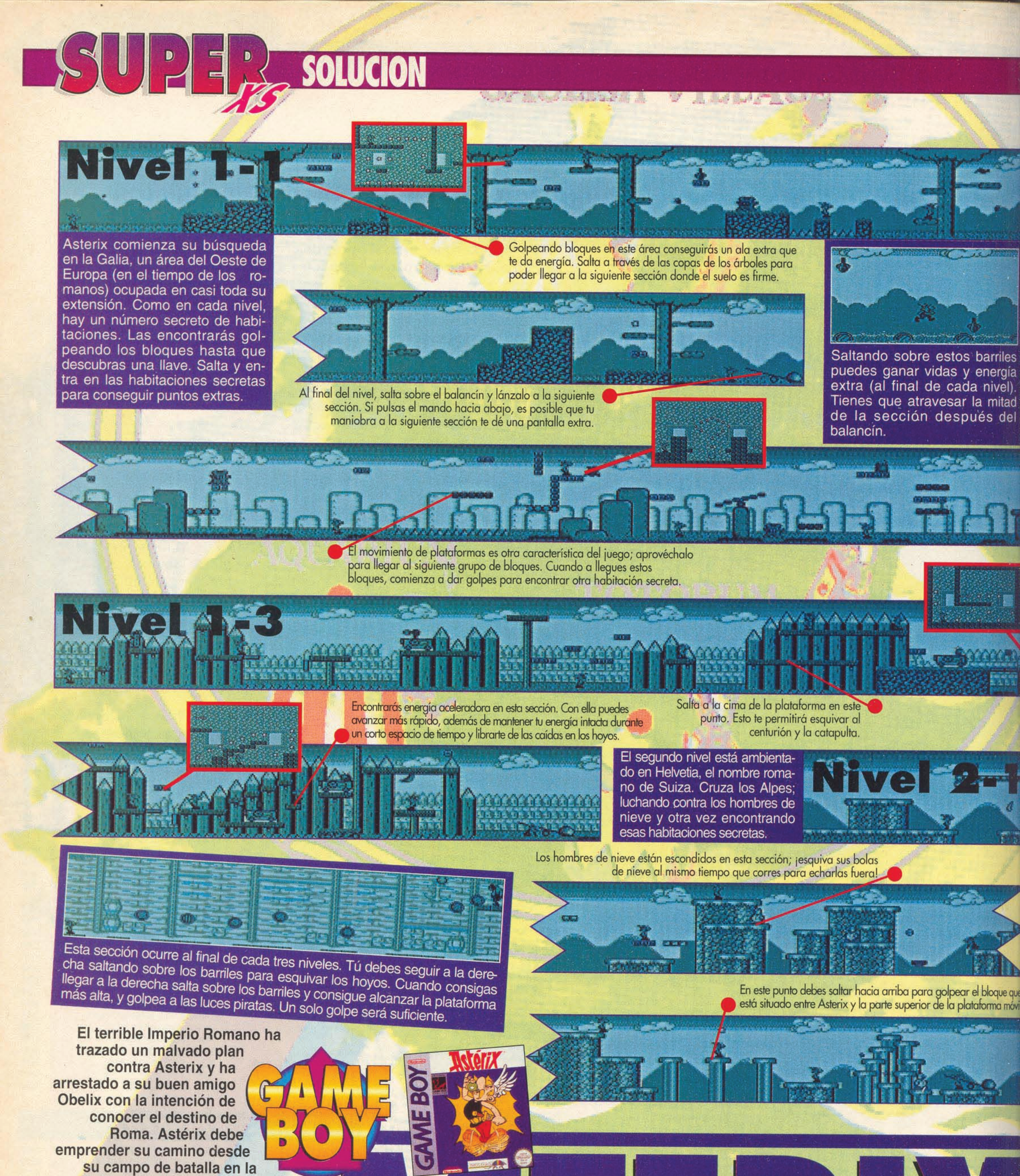
VUELVEN LOS SAPOS DE COMBATE A TU GAMEBOY

YA DISPONIBLE BATTLETOADS IN RAGNAROK'S WORLD

Hace tiempo que estos sapos dejaron atrás la charca donde nacieron. Hoy son grandes luchadores expertos en artes marciales y en todo tipo de lucha, por lo que sus batallas se cuentan por victorias.

La consola móvil de Nintendo cuenta con un nuevo título protagonizado por los Battletoads. Estos simpáticos y aguerridos batracios se enfrentan de nuevo a la Reina Negra, pero en esta ocasión la aventura se desarrolla en la boca del lobo; en el corazón del reino de Ragnarok; en pleno centro del mal universal; en... bueno, en la guarida de los malos.

Sin embargo, el maravilloso equipo formado por los tres sapos más astutos del universo se ha visto temporalmente roto. Tus compañeros Pimple y Zitz han caído prisioneros de la malvada reina, junto a la princesa Angélica. Por tanto, tú estarás más solo que la una en esta aventura. La misión es rescatar a tus compañeros y a la princesa y para ello cuentas con tu habitual gama de golpes y con algún que otro accesorio verdaderamente útil. Enfrente tendrás a las huestes de la Reina Negra y a todos los accidentes naturales, montañas, abismos, etc.., que te separan de la torre donde están encarcelados tus amigos.



Nivel 1-1

Asterix comienza su búsqueda en la Galia, un área del Oeste de Europa (en el tiempo de los romanos) ocupada en casi toda su extensión. Como en cada nivel, hay un número secreto de habitaciones. Las encontrarás golpeando los bloques hasta que descubras una llave. Salta y entra en las habitaciones secretas para conseguir puntos extras.

Golpeando bloques en este área conseguirás un ala extra que te da energía. Salta a través de las copas de los árboles para poder llegar a la siguiente sección donde el suelo es firme.

Saltando sobre estos barriles puedes ganar vidas y energía extra (al final de cada nivel). Tienes que atravesar la mitad de la sección después del balancín.

Al final del nivel, salta sobre el balancín y lánzalo a la siguiente sección. Si pulsas el mando hacia abajo, es posible que tu maniobra a la siguiente sección te dé una pantalla extra.

El movimiento de plataformas es otra característica del juego; aprovéchalo para llegar al siguiente grupo de bloques. Cuando a llegues estos bloques, comienza a dar golpes para encontrar otra habitación secreta.

Nivel 1-3

Encontrarás energía aceleradora en esta sección. Con ella puedes avanzar más rápido, además de mantener tu energía intacta durante un corto espacio de tiempo y librarte de las caídas en los hoyos.

Salta a la cima de la plataforma en este punto. Esto te permitirá esquivar al centurión y la catapulta.

El segundo nivel está ambientado en Helvetia, el nombre romano de Suiza. Cruza los Alpes; luchando contra los hombres de nieve y otra vez encontrando esas habitaciones secretas.

Nivel 2-1

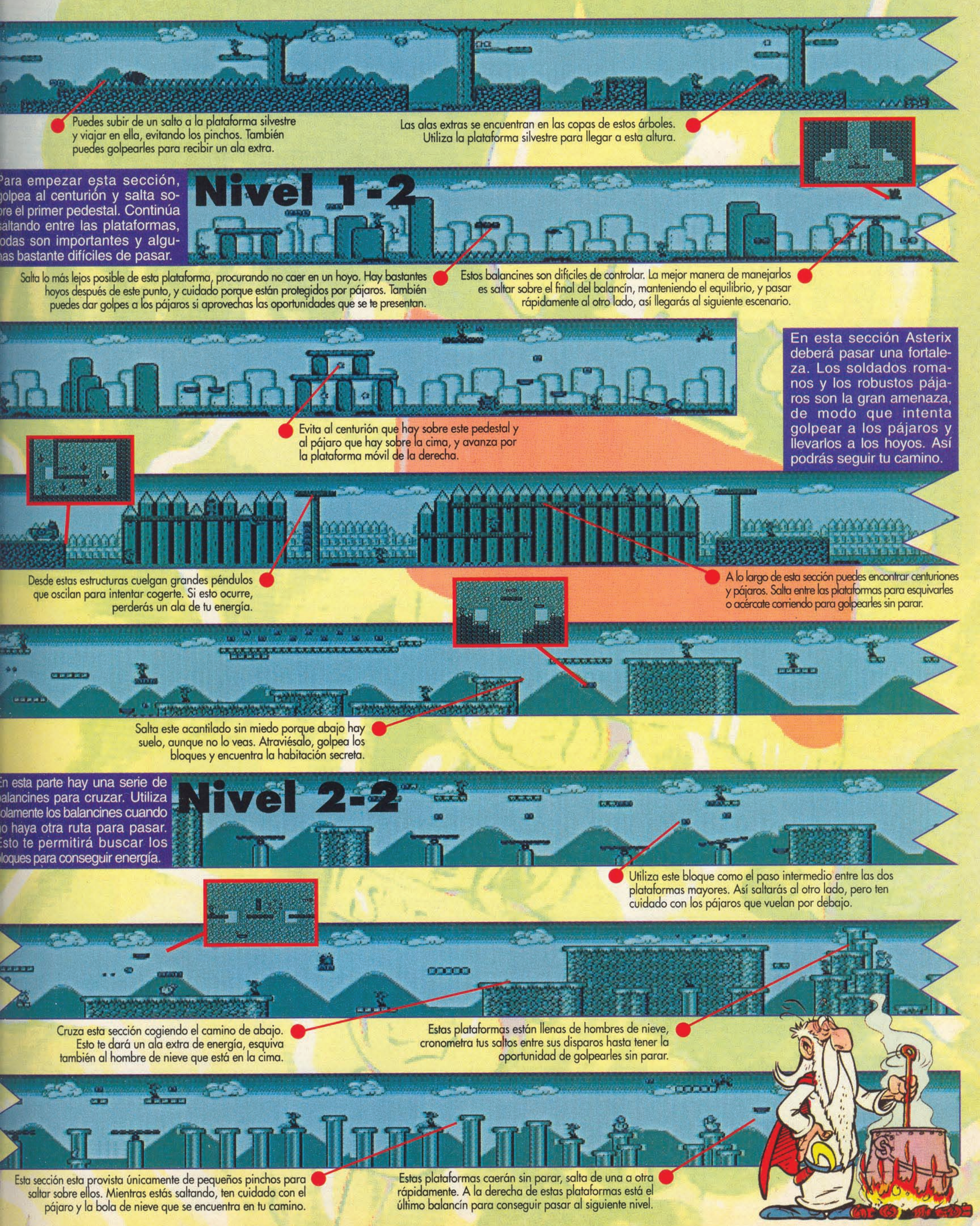
Los hombres de nieve están escondidos en esta sección; ¡esquiva sus bolas de nieve al mismo tiempo que corres para echarlas fuera!

Esta sección ocurre al final de cada tres niveles. Tú debes seguir a la derecha saltando sobre los barriles para esquivar los hoyos. Cuando consigas llegar a la derecha salta sobre los barriles y consigue alcanzar la plataforma más alta, y golpea a las luces piratas. Un solo golpe será suficiente.

En este punto debes saltar hacia arriba para golpear el bloque que está situado entre Asterix y la parte superior de la plataforma móvi

El terrible Imperio Romano ha trazado un malvado plan contra Asterix y ha arrestado a su buen amigo Obelix con la intención de conocer el destino de Roma. Astérix debe emprender su camino desde su campo de batalla en la Galia, cruzando el hemisferio Norte, vía Suiza y Egipto para localizar y rescatar a su compañero. Si lo logra con éxito, Asterix avergonzará a los romanos y luchará para liberar a las masas oprimidas. Asterix es un clásico juego al estilo de Mario, pero con una gran calidad

GAME BOY ASTERIX



Puedes subir de un salto a la plataforma silvestre y viajar en ella, evitando los pinchos. También puedes golpearles para recibir un ala extra.

Las alas extras se encuentran en las copas de estos árboles. Utiliza la plataforma silvestre para llegar a esta altura.

Nivel 1-2

Para empezar esta sección, golpea al centurión y salta sobre el primer pedestal. Continúa saltando entre las plataformas, todas son importantes y algunas bastante difíciles de pasar.

Salta lo más lejos posible de esta plataforma, procurando no caer en un hoyo. Hay bastantes hoyos después de este punto, y cuidado porque están protegidos por pájaros. También puedes dar golpes a los pájaros si aprovechas las oportunidades que se te presentan.

Estos balancines son difíciles de controlar. La mejor manera de manejarlos es saltar sobre el final del balancín, manteniendo el equilibrio, y pasar rápidamente al otro lado, así llegarás al siguiente escenario.

Evita al centurión que hay sobre este pedestal y al pájaro que hay sobre la cima, y avanza por la plataforma móvil de la derecha.

En esta sección Asterix deberá pasar una fortaleza. Los soldados romanos y los robustos pájaros son la gran amenaza, de modo que intenta golpear a los pájaros y llevarlos a los hoyos. Así podrás seguir tu camino.

Desde estas estructuras cuelgan grandes péndulos que oscilan para intentar cogerte. Si esto ocurre, perderás un ala de tu energía.

A lo largo de esta sección puedes encontrar centuriones y pájaros. Salta entre las plataformas para esquivarles o acércate corriendo para golpearles sin parar.

Salta este acantilado sin miedo porque abajo hay suelo, aunque no lo veas. Atraviésalo, golpea los bloques y encuentra la habitación secreta.

Nivel 2-2

En esta parte hay una serie de balancines para cruzar. Utiliza solamente los balancines cuando no haya otra ruta para pasar. Esto te permitirá buscar los bloques para conseguir energía.

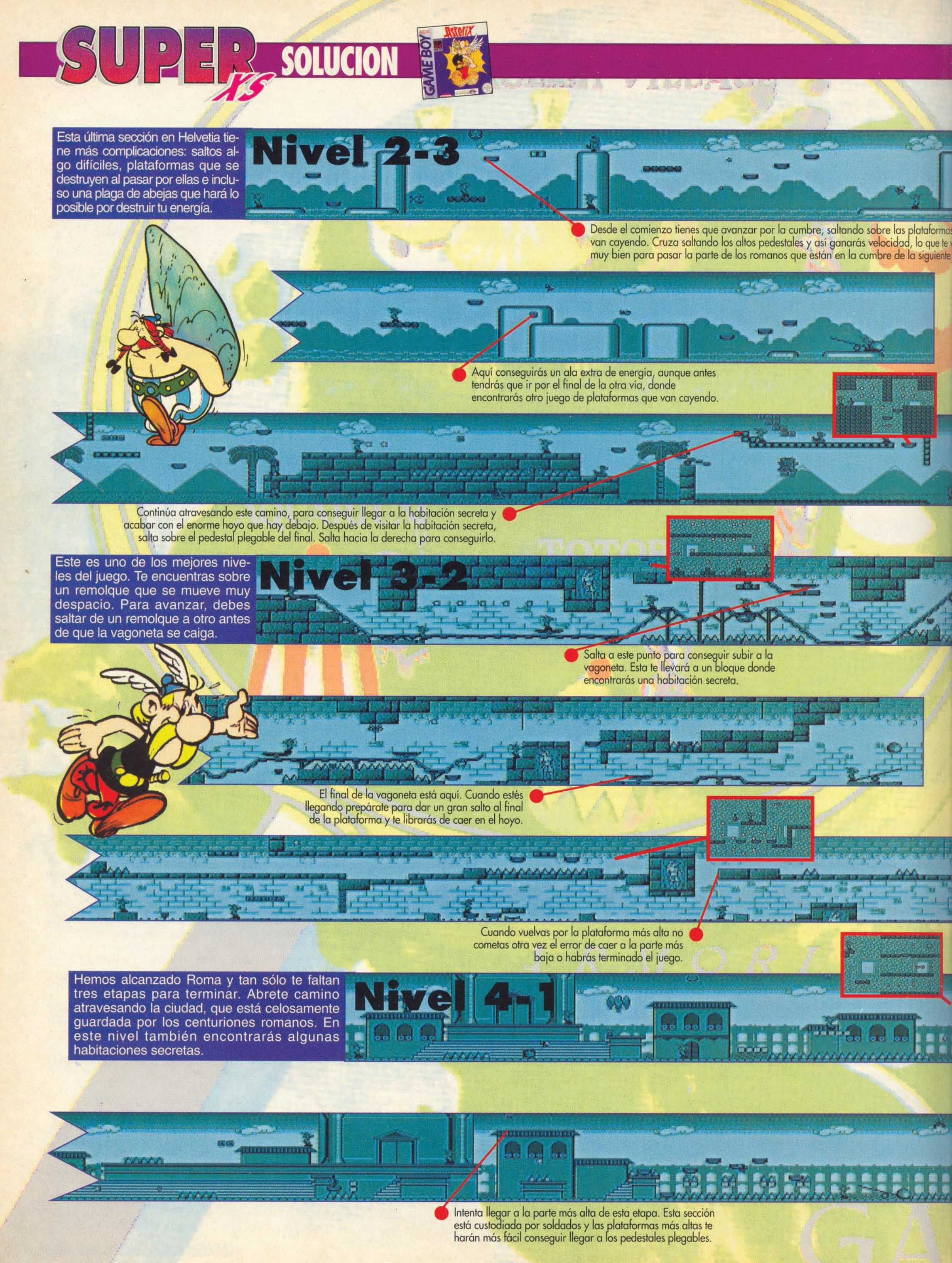
Utiliza este bloque como el paso intermedio entre las dos plataformas mayores. Así saltarás al otro lado, pero ten cuidado con los pájaros que vuelan por debajo.

Cruza esta sección cogiendo el camino de abajo. Esto te dará un ala extra de energía, esquiva también al hombre de nieve que está en la cima.

Estas plataformas están llenas de hombres de nieve, cronometra tus saltos entre sus disparos hasta tener la oportunidad de golpearles sin parar.

Esta sección esta provista únicamente de pequeños pinchos para saltar sobre ellos. Mientras estás saltando, ten cuidado con el pájaro y la bola de nieve que se encuentra en tu camino.

Estas plataformas caerán sin parar, salta de una a otra rápidamente. A la derecha de estas plataformas está el último balancín para conseguir pasar al siguiente nivel.



Esta última sección en Helvetia tiene más complicaciones: saltos algo difíciles, plataformas que se destruyen al pasar por ellas e incluso una plaga de abejas que hará lo posible por destruir tu energía.

Desde el comienzo tienes que avanzar por la cumbre, saltando sobre las plataformas que van cayendo. Cruza saltando los altos pedestales y así ganarás velocidad, lo que te vendrá muy bien para pasar la parte de los romanos que están en la cumbre de la siguiente

Aquí conseguirás un ala extra de energía, aunque antes tendrás que ir por el final de la otra vía, donde encontrarás otro juego de plataformas que van cayendo.

Continúa atravesando este camino, para conseguir llegar a la habitación secreta y acabar con el enorme hoyo que hay debajo. Después de visitar la habitación secreta, salta sobre el pedestal plegable del final. Salta hacia la derecha para conseguirlo.

Este es uno de los mejores niveles del juego. Te encuentras sobre un remolque que se mueve muy despacio. Para avanzar, debes saltar de un remolque a otro antes de que la vagoneta se caiga.

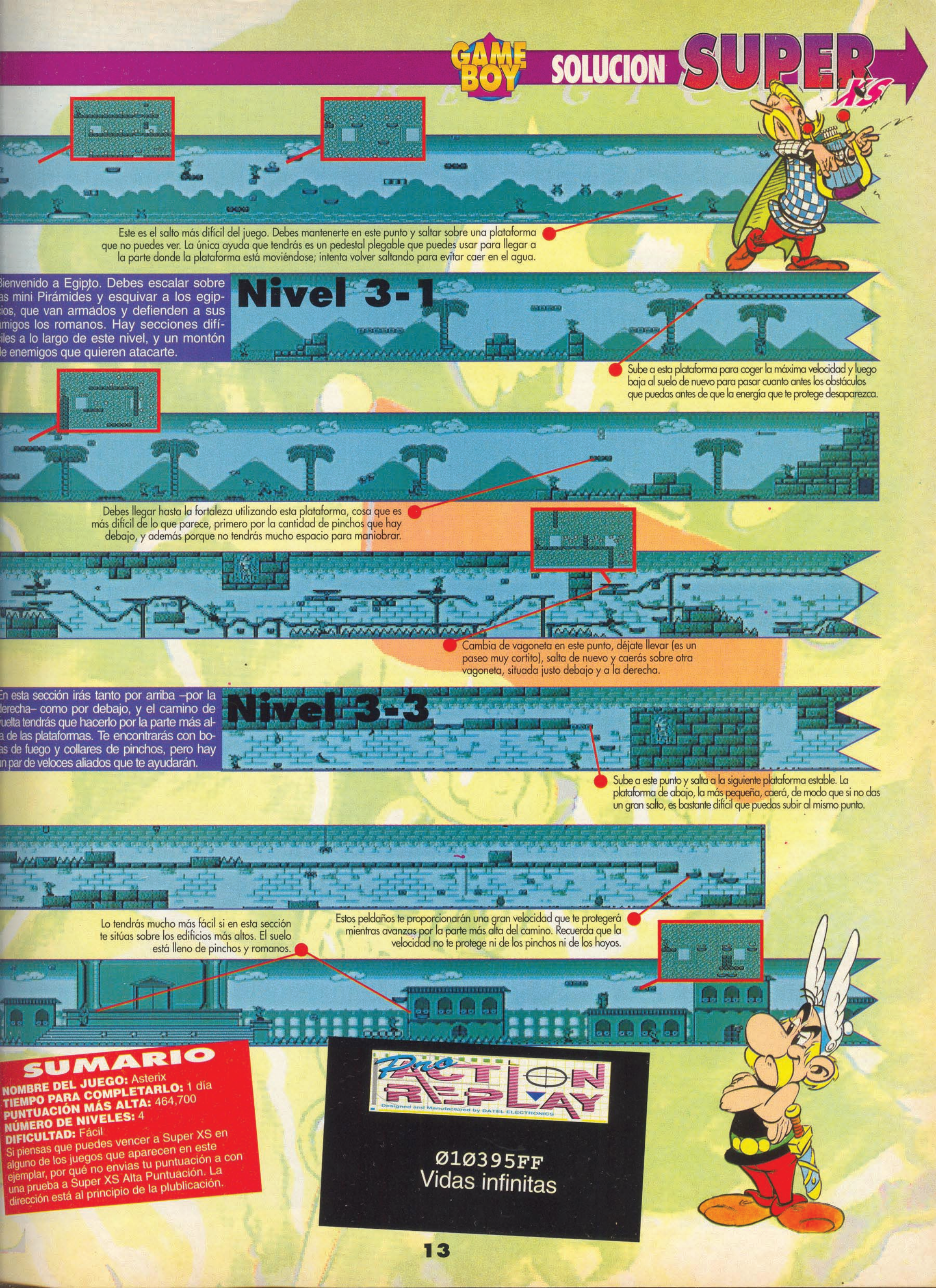
Salta a este punto para conseguir subir a la vagoneta. Esta te llevará a un bloque donde encontrarás una habitación secreta.

El final de la vagoneta está aquí. Cuando estés llegando prepárate para dar un gran salto al final de la plataforma y te librarás de caer en el hoyo.

Cuando vuelvas por la plataforma más alta no cometas otra vez el error de caer a la parte más baja o habrás terminado el juego.

Hemos alcanzado Roma y tan sólo te faltan tres etapas para terminar. Abrete camino atravesando la ciudad, que está celosamente guardada por los centuriones romanos. En este nivel también encontrarás algunas habitaciones secretas.

Intenta llegar a la parte más alta de esta etapa. Esta sección está custodiada por soldados y las plataformas más altas te harán más fácil conseguir llegar a los pedestales plegables.



Este es el salto más difícil del juego. Debes mantenerte en este punto y saltar sobre una plataforma que no puedes ver. La única ayuda que tendrás es un pedestal plegable que puedes usar para llegar a la parte donde la plataforma está moviéndose; intenta volver saltando para evitar caer en el agua.

Nivel 3-1

Bienvenido a Egipto. Debes escalar sobre las mini Pirámides y esquivar a los egipcios, que van armados y defienden a sus amigos los romanos. Hay secciones difíciles a lo largo de este nivel, y un montón de enemigos que quieren atacarte.

Sube a esta plataforma para coger la máxima velocidad y luego baja al suelo de nuevo para pasar cuanto antes los obstáculos que puedas antes de que la energía que te protege desaparezca.

Debes llegar hasta la fortaleza utilizando esta plataforma, cosa que es más difícil de lo que parece, primero por la cantidad de pinchos que hay debajo, y además porque no tendrás mucho espacio para maniobrar.

Cambia de vagoneta en este punto, déjate llevar (es un paseo muy cortito), salta de nuevo y caerás sobre otra vagoneta, situada justo debajo y a la derecha.

Nivel 3-3

En esta sección irás tanto por arriba –por la derecha– como por debajo, y el camino de vuelta tendrás que hacerlo por la parte más alta de las plataformas. Te encontrarás con bolas de fuego y collares de pinchos, pero hay un par de veloces aliados que te ayudarán.

Sube a este punto y salta a la siguiente plataforma estable. La plataforma de abajo, la más pequeña, caerá, de modo que si no das un gran salto, es bastante difícil que puedas subir al mismo punto.

Lo tendrás mucho más fácil si en esta sección te sitúas sobre los edificios más altos. El suelo está lleno de pinchos y romanos.

Estos peldaños te proporcionarán una gran velocidad que te protegerá mientras avanzas por la parte más alta del camino. Recuerda que la velocidad no te protege ni de los pinchos ni de los hoyos.

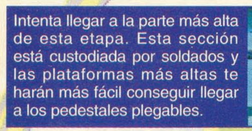
SUMARIO

NOMBRE DEL JUEGO: Asterix
TIEMPO PARA COMPLETARLO: 1 día
PUNTUACIÓN MÁS ALTA: 464,700
NÚMERO DE NIVELES: 4
DIFICULTAD: Fácil
Si piensas que puedes vencer a Super XS en alguno de los juegos que aparecen en este ejemplar, por qué no envías tu puntuación a con una prueba a Super XS Alta Puntuación. La dirección está al principio de la plublicación.

Pro Action Replay
Designed and Manufactured by DATEL ELECTRONICS

Ø1Ø395FF
Vidas infinitas





Intenta llegar a la parte más alta de esta etapa. Esta sección está custodiada por soldados y las plataformas más altas te harán más fácil conseguir llegar a los pedestales plegables.

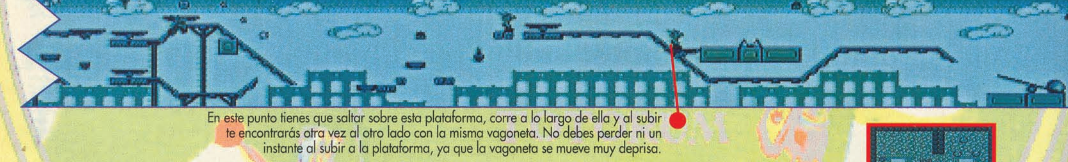
Nivel 4-2



Salta a la vagoneta desde el camino anterior, es la mejor manera de seguir. Continúa saltando a la siguiente vagoneta o quédate sobre una para poder continuar.

Salta a este camino desde la vagoneta. Tendrás que echar un montón de bloques de tu camino para mantenerte sobre la vagoneta.

Quédate sobre la vagoneta, o salta hacia la que está debajo. Con ambas seguirás tu camino hacia la derecha y darás el siguiente salto.



En este punto tienes que saltar sobre esta plataforma, corre a lo largo de ella y al subir te encontrarás otra vez al otro lado con la misma vagoneta. No debes perder ni un instante al subir a la plataforma, ya que la vagoneta se mueve muy deprisa.

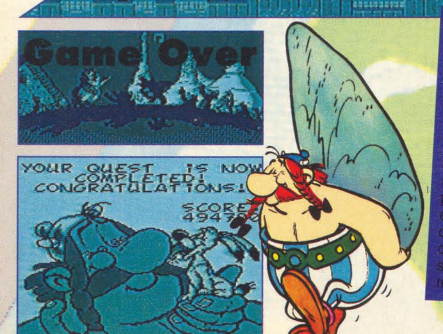
Nivel 4-3

El último nivel, como te puedes imaginar, es el más difícil de pasar. Los enemigos vienen hacia ti por docenas y tendrás que tener muchos reflejos para saltar rápidamente cuando se acerquen. No vaciles en ningún momento.

Ahora sí tienes que tomarlo con calma y saltar hacia el pedestal plegable con un balanceo. Esquiva el columpio que queda debajo de ti y salta a la siguiente plataforma antes de que el columpio vuelva.

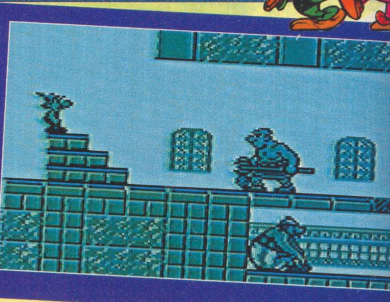
En está sección repleta de balancines tienes que dar tres saltos muy rápidos, ya que otro columpio esta acercándose desde la derecha. El último salto, el que das al suelo bajo el arco, es el más importante, así que tómate el tiempo necesario para llegar a la derecha de la barandilla y realizar el salto.

Para conseguir llegar a este punto, pon toda tu atención en los últimos pedestales plegables, pueden caerte encima.



Ultimo Guardian

¡El último guardián está "chupado" comparado con el montón de saltos que has tenido que realizar para llegar aquí! Es un soldado romano grande, armado con un tridente y dotado de unos puños demoledores. La mejor manera de deshacerte de él es esperar a que venga hacia ti, entonces saltar para esquivar su terrible tridente y esperar a que él se retire. Tan pronto como lo haga, síguele y golpéale sin cesar. Unos cuantos puñetazos serán suficientes para acabar con él y poder rescatar a tu buen amigo.



ONECTA CON LOS VIDEO-JUEGOS A TU COMODIDAD ECONOMICA

DA UNA COMBINACION DE OPCIONES

dquirir juegos nuevos *Vender tus juegos
omprar juegos usados *Cambiar tus juegos
r otros usados abonando la diferencia
dquirir juegos nuevos con la venta de tus
gos usados.

RENT-A-GAME

C/ Dr. Esquerdo, 105 - 28007 MADRID - Tel. (91) 669 74 10

CAMBIAR - VENDER - COMPRAR

MEGADRIVE

TITULO	NUEVO	COM.	VENTA
KID IN ENCHANTED CASTLE	5490	1645	2800
A DRAGON	6400	1920	3265
RED BEAST	5840	2255	3835
RICAN GLADIATORS	7956	2385	4060
THER WORLD	7956	2385	4060
H RIVALS	5850	1750	2985
L LITTLE MERMAID	6400	1920	3265
OW FLASH	5850	1750	2985
MIC ROBO KID	7956	2385	4060
MAN RETURNS	6400	1920	3265
MAN REVENGE JOCKER	7290	2185	....
TLE SQUADRON	7325	2195	3735
ANZA BROTHERS	5945	1785	3035
LS VS. BLAZERS	7956	2385	4060
TAN AMERICA	7956	2385	4060
MEN SAN DIEGO	6948	2080	3545
TLE OF ILUSION	7513	2250	3835
STER CHEETAM	8680	2600	4430
CK ROCK	7956	2385	4060
L SPOT	7956	2385	....
E BALL	6948	2085	3545
D ROBINSON'S	6100	1830	3120
AP ATTACK	6400	1920	3265
ERT STRIKE	7513	2255	3835
BLE DRAGON'S	7956	2385	....
GON FURY	8390	2515	4280
GEONS & DRAGONS	6578	1970	3355
THE DULPHIN	6400	1920	3548
IENTO	6190	1855	3155
MENTAL MASTER	7590	2275	3870
IERE OF STEEL	7817	2345	3990
OPEAN CLUB SOCCER	7190	2155	3665
NDER HOLYFIELD BOXING	6345	1900	3235
MUTANTS	6400	1920	3265
INTERCEPTOR	6900	2070	3930
AL FURY	8390	2515	....
RARI GRAND PRIX CHALLEN	5485	1645	2745
SHBACK	8600	2580	....
STONES	7956	2385	....
GOTTEN WORLDS	5485	1645	2745
C	4190	1255	2145
AXY FORCE II	6513	1950	3325
SBUSTER	5840	1755	2980
ULS'N GHOST	6900	2070	3930
DEN AXE	5900	1800	3190
DEN AXE 2	6900	2070	3930
DEN AXE 3	7515	2250	....
AT WALDO SEARCH	6513	1950	3325
EN DOG	5850	1750	2985
L FIRE	6190	1855	3155
ZOG ZWET	6513	1950	3325
ME ALONE	6400	1920	3265
MANS	8100	2430	4135
ANA JONES CRUSADE	7513	2250	3835
ES BOND 007	7100	2130	....
ES POND II	6515	1950	3325
MONTANA II	5900	1800	3190
E MONTANA'93	6985	2095	3565
N MADDEN'92	5900	1800	3190
N MADDEN'93	6400	1920	3265
DAN VS. BIRD	6078	1820	3100
GLE STRIKE	9500	2850	....
EKI	6078	1820	3100
CHAMALEON	6190	1855	3155
STY'S SUPER FUN HOUSE	5850	1750	2985
END OF GALAHAD	6190	1855	3155
ATTACK CHOPPER	6948	2085	3545
US TURBO CHALLENGER	6400	1920	3265
ABRAMS BATTLE TANK	6513	1955	3325
BLE MADNES	7170	2120	3610
AGAMES I (3 EN 1)	....	3090	4890
CS	5485	1645	2795
ONWALKER	5900	1200	2990
PAC MAN	7513	2250	3835
HAMMAD ALI BOXING	7956	2385	....
ANT LEAGUE SOCCER	7956	2385	4060
TIC DEFENDER	6400	1920	3265
PA HOCKEY'93	6948	2080	3545
OF THIS WORLD	7956	2385	4060
RUN	4190	1255	2145
A GOLF 2	6948	2085	3545
NTASY STAR III	7956	2385	4060
LIOS	7290	2185	3715
VER MONGER	7513	2255	3835
DATOR II	6400	1920	3265
CKSHOT	7515	2250	3835
DEN TRAD	7956	2385	4055
TAN SAGA II	5900	1800	3190
BASEBALL 3	7513	2250	3835
BASEBALL 4	7513	2250	3835
ENGE OF SHINOBI	4190	1255	2145
RINGS OF POWER	6890	2065	3515
RISKY WOODS	6400	1920	3265
ROAD RASH 2	6400	1920	3548
ROLLING THUNDER 2	7955	2385	4060
ROLO TO THE RESCUE	6513	1955	3325
SHADOW OF THE BEAST	7190	2155	3665
SHADOW OF THE BEAST 2	6400	1920	3265
SHINING IN THE DARKNESS	6495	2085	3560
SIDE POCKET	6190	1855	3155
SONIC 2	6590	1075	3695
'SONIC THE HEDOGHOG	6513	935	1980
SPACE HARRIER II	4190	1255	2145
SPIDERMAN	5900	1800	3190
SPLATTER HOUSE	6186	1855	3155
STEEI TALONS	6400	1920	3265
STREET OF RAGE	5990	1790	3090
STREET OF RAGE 2	6400	1920	3265
STRIDER	7956	2385	4060
SUPER HANG ON	4190	1255	2145
SUPER SMASH T.V.	6190	1855	315
SUPER THUNDER BLADE	6513	1955	3325
SUPERMAN	7900	2370	....
TALESPIN	6400	1920	3265
TASK FORCE HARRIER	6513	1955	3325
TAZMANIA	6186	1855	3155
TEAM USA BASKETBALL	7513	2250	3835
TERMINATOR	6700	2010	3420
TERMINATOR 2	7590	2275	3870
THE AQUATIC GAMES	7956	2385	4060
THE SIMPSONS VS. MUTANTS	5850	1750	2985
THUNDER FORCE III	6590	1975	3750
THUNDER FORCE IV	6900	2070	3930
TINY TOONS	6400	1920	....
TONY LARUSSA BASEBALL	7956	2385	4060
TURBO OUT RUN	5850	1750	2985
TWINKLE TALE	5450	1635	2800
UNIVERSAL SOLDIER	6513	1950	3325
VALIS III	7290	2185	3715
WHERE IN TIME CARMEN S.D.	7956	2385	4055
WHIP RUSH	6890	2065	3515
WONDER BOY 3	6400	1920	3265
WORLD CHAMP SOCCER	7690	2305	3925
WORLD CUP SOCCER	7190	2155	3665
WORLD OF ILUSION	7513	2250	3835
WORLD TROPHY SOCCER	8100	2430	4135
WWF WRESTLEMANIA	6400	1920	3265
SUPER OFF ROAD	4490	1345	2290
SUPER SMASH T.V.	3900	1170	1989
TALESPIN	4690	1400	2390
TAZMANIA	4490	1345	2290
THE TERMINATOR	4490	1345	2290
WONDERBOY	3900	1170	1989
WONDERBOY 2	4490	1345	2290
WOODY POP	3900	1170	1989
WORLD CLASS GOLF	3900	1170	1989

GAME GEAR

TITULO	NUEVO	COM.	VENTA
ALIENS 3	4490	1345	2290
AX BATTLER	3900	1170	1989
BART SIMPSON VS. MUTANTS	4595	1375	2345
BATTER UP	3900	1170	1989
CHAKAN	4490	1345	2290
CHESSMASTER	3900	1170	1989
CHUCK ROCK	4490	1345	2290
CLUTCH HITTER	4490	1345	2290
CRYSTAL WARRIORS	3900	1170	1989
DEVILISH	4190	1255	2140
DONALD DUCK	4595	1375	2345
DRAGON CRYSTAL	3900	1170	1989
EVANDER HOLYFIELD BOX.	4690	1405	2395
FANTASY ZONE	3900	1170	1989
FOREMAN,S KO BOXING	4595	1375	2345
G-LOCK	4390	1315	2240
HALLEY WARS	3900	1170	1989
HUMANS	4595	1375	2345
INDIANA JONES	4490	1345	2290
JUNCTION	3900	1170	1989
KRUSTY'S FUN HOUSE	4595	1375	2345
LA SIRENITA	4490	1345	2290
LAND OF ILUSION	4595	1375	2345
LEMMINGS	4490	1345	2290
NINJA GAIDEN	3900	1170	1989
OLYMPIC GOLD	4490	1345	2290
OUT RUN	4490	1345	2290
OUT RUN EUROPA	4590	1375	2340
PENGO	3900	1170	1989
POPILS	3900	1170	1989
PREDATOR 2	4690	1405	2395
PRINCE OF PERSIA	4490	1345	2290
PSYCHIC WORLD	3900	1170	1989
PUT AND PUTTER	3900	1170	1989
RC GRAND PRINX	4595	1375	2345
SHINOBI 2	4490	1345	2290
SLIDER	4190	1255	2140
SONIC	4190	1255	2140
SONIC 2	4595	1375	2345
SPACE HARRIER	3390	1015	1730
SPIDERMAN	3900	1170	1989
STREET OF RAGE	4490	1345	2290
SUPER KICK OFF	4690	1405	2390
SUPER MONACO G.P.	4490	1345	2290

MASTER SYSTEM

TITULO	NUEVO	COM.	VENTA
ACTION FIGHTER	2760	900	1800
AERIAL ASSAULT	....	950	1800
AFTER BURNER	2990	900	1810
AIR RESCUE	3570	980	1890
ALIEN 3	3800	1100	2850
ASSAULT CITY	2750	955	1890
ASTERIX	4375	1645	3125
BANK PANIC	2590	945	1890
BATTLE OUT RUN	2695	985	1975
BONANZA BROS	3520	990	2010
CALIFORNIA GAMES	3490	1120	2390
CASTLE OF ILUSION	4375	1645	3125
CHAMPION OF EUROPE	3680	1010	2190
CHASE H.Q.	....	920	1860
CHUCK ROCK	3980	1380	2475
CYBER SHINOBI	2790	990	1995
CYBOR HUNTER	....	900	1800
DANAN JUNGLE FIGHTER	....	1445	2745
DICK TRACY	3370	990	1900
DONALD DUCK	4375	1645	3125
DYNAMITE DUKE	....	1100	2475
E-SWAT	2850	900	1800
FLINTSTONES	3670	1120	2230
FORGOTTEN WORLD	2790	975	1900
GAIND GROUND	....	975	1900
GALAXY FORCE	....	900	1800
GAUNLET	3700	1120	2450
GHOSBUSTER	....	980	1970
GOLDEN AXE	3390	1120	2150
IMPOSSIBLE MISSION	3740	1190	2380
INDIANA JONES	3800	1100	2745
KLAX	3570	990	1950
LASER GHOST	3280	1030	2120
MASTER OF DARKNESS	3710	1500	2390
MERCS	....	1100	2470
MOONWALKER	....	1120	2670
NINJA	2690	890	1780
NINJA GAIDEN	3590	1060	2120
OLYMPIC GOLD	3720	1070	2230
OPERATION WOLF	3190	945	1990
OUT RUN	2850	900	1800
PAC MANIA	....	930	1860
PARLOUR GAMES	....	900	1800
PREDATOR 2	3190	1120	2190
PRO WRESTLING	3240	1050	2390
PRO WRESTLING	2490	800	1600
PSYCHIC WORLD	3470	1010	2100
R.C. GRAND PRIX	....	930	1860
RAINBOW ISLAND	3690	1480	2370
RAMBO III	....	1190	2380
RENEGADE	3790	1480	2480
RESCUE MISSION	2760	990	1900
SAGAIA	....	900	1800
SCRAMBLE SPIRITS	2590	995	1985
SEGA CHESS	2480	900	1870
SHANGHAI	2760	970	1890
SHINOBI	2790	960	1915
SHOOTING GALLERY	2690	980	1970
SIMPSONS	3580	995	1950
SONIC	....	1245	2365
SONIC II	....	1600	3040
SPACE GUN	3680	980	1980
SPECIAL CRIMINAL INVEST.	3680	990	1990
SPIDERMAN	3680	980	1960
STRIDER	3580	995	1990
SUPER KICK OFF	3900	1300	2595
SUPER MONACO G.P.	2695	990	1980
TENNIS ACE	2790	960	1970
TERMINATOR	3190	1120	2190
THE CYBER SHINOBI	2850	910	1830
THUNDER BLADE	2845	925	1810
TOM & JERRY	....	980	1990
WANTED	2680	990	1900
WIMBLEDON	3280	1100	2380
WONDERBOY III	....	1210	2190
WORLD CUP ITALIA'90	....	1245	2365

SUPER NINTENDO

TITULO	NUEVO	COM.	VENTA
ACT RISER	7890	2365	....
AXELAY	8490	2545	4330
BATMAN RETURNS	9490	2845	....
BATTLE CLASH	6490	1945	3310
BLAZING SKIES	6300	1890	3190
BUBSY IN CLANS	8990	2690	....
BULLS VS BLAZERS	9490	2845	4840
CHESTER CHEETAM	9490	2845	....
COMBAT BASKETBALL	6490	1945	3310
COMBATRIDES	10490	3147	....
DINO CITTY	9490	2845	....
DOOMSDAY WARRIOR	9490	2845	....
DRAGON BALL Z	11990	3597	5100
DRAGON BALL Z2	15400	4620	8300
DRAGON'S LAIR	9490	2845	4840
EART DEFENSE FORCE	7890	2365	4025
FATAL FURY	9490	2845	....
FINAL FIGHT II	13480	4100	7790
GEORGE FOREMAN'S KO BOX.	10490	3147	5350
GOAL	9490	2845	4840
GODS	9490	2845	4840
GRADIUS III	6490	1945	3310
GUN FORCE	9490	2845	4840
HOME ALONE 2	7890	2365	4025
HUNT FOR RED OCTOBER	8990	2695	4600
JOE & MAC CAVERMAN	9490	2845	4840
JOHN MADDEN'93	8490	2545	....
KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE	8300	2490	4235
LETHAL WEAPON	7890	2365	4025
MAGICAL QUEST MICKEY	11990	3597	....
MYSTICAL NINJA	9490	2845	4840
OUTLANDER	8490	2545	4330
PAPERBOY 2	8490	2545	4330
PIT-FIHGTER	6490	1945	3310
PRINCE OF PERSIA	9490	2845	4840
RANMA 1/2 (II)	15990	4795	8190
ROBOCOP 3	8990	2695	4600
ROCKETER	7890	2365	4025
SONIC BLAST MAN	8490	2545	4330
STAR FOX	9090	2725	....
STREET COMBAT	8490	2545	....
STREET FIHGTER 2	9490	2845	4840
STREET FIHGTER 2-TURBO	16890	5065	9625
STREET FIHGTER 3	10490	3147	5350
SUPER ADVENTURE ISLAND	8490	2545	4330
SUPER CASTELVANIA IV	8990	2695	4600
SUPER CONFLICT	9090	2725	4635
SUPER R-TYPE	6490	1945	3310
SUPER SMASH T.V.	8490	2545	4330
SUPER STAR WARS	9490	2845	....
SUPER TURTLE IV	9490	2845	4840
SUPER VALIS IV	10490	3147	5350
SUPER WRESTLMANIA	8990	2695	4600
TAZMANIA	7990	2390	4190
TERMINATOR	9490	2845	4840
TERMINATOR 2	9990	2995	5095
TINY TOON	7890	2365	4025
WAYNES WORLD	9490	2845	....
WORLD LEAGUE SOCCER	8490	2545	....
X-ZONE	6490	1945	3310

GAME BOY

TITULO	NUEVO	COM.	VENTA
BART SIMPSON	3440	1030	1955
BASEBALL	3225	965	1900
BATMAN 2	2615	785	1660
BATTLE TOADS	3590	1075	2130
BATTLE UNIT ZEOTH	3440	1030	1955
BILL & TED'S ADVENTURE	3590	1075	2130
BIONIC BATTLER	3225	965	1900
BOXXLE	3225	965	1900
BUBBLE BOBBLE	2925	875	1660
BUBBLE GHOST	2190	655	1245
CAESAR PALACE	2175	650	1235
CRYSTAL QUEST	2925	875	1660
DICK TRACY	2925	875	1660
DOUBLE DRAGON 2	3225	965	1900
DOUBLE DRAGON 3	3225	965	1900
DUCK TALES	3225	965	1900
FINAL FANTASY 2	3225	965	1900
FLIPULL	2190	655	1245
FOOTBALL	2725	815	1545
FORTIFIELD ZONE	3225	965	1900
GEORGE'S FOREMAN KO BOX.	3225	965	1900
GOLF	2190	655	1245
GRADIUS INTERSTELAR	3225	965	1900
HOME ALONE 2	3440	1030	1955
HUDSON HAWK	3440	1030	1955
JEEP JAMPBOREE	3225	965	1900
KLAX	2390	715	1355
KUNG-FU MASTER	2615	785	1490
KWIRK	2925	875	1665
LAZLO'S LEAP	3225	965	1900
LOOPZ	3225	965	1990
MEGAMAN 2	2765	825	1565
METROID 2	3225	965	1900
MICKEY'S DANGEROUS CHASE	3440	1030	1955
MISSILE COMMAND	3225	965	1900
NAIL'N SCALE	3150	945	1780
NINJA GAIDEN	2615	785	1660
NINJA TARO	3440	1030	1955

IMPORTANTE

Si desea vender o cambiar, enviar los juegos a RENT-A-GAME. Indicando claramente sus datos, juego que envía y títulos por los que desea cambiarlos. Por favor no manden dinero ni sellos de correos.

La 1ª columna indica juegos nuevos, la 2ª el precio a cómo los compramos y la 3ª a cómo los vendemos usados.

NOMBRE ____________________
CALLE ____________________ NUM. ______ PISO ______ LETRA ______
POBLACION ____________________ C.P. ______ PROVINCIA ______
TELEFONO ____________________

	CANT.	SISTEMA
☐ Envío los siguientes juegos usados:		
☐ Quiero los siguientes juegos ☐ USADOS ☐ NUEVOS		

¿Eres más listo que SUPER XS?

SUPER XS, la revista de las soluciones Nintendo, te reta que contestes las siguientes preguntas. Si crees que eres un tío listo no tendrás ningún problema en saber las respuestas correctas a estas preguntitas sobre Street Fighter II Turbo.

¡Acepta el reto! Puedes ganar un fantástico cartucho de Street Fighter II Turbo (sorteamos DIEZ) con sólo llamar a la línea especial SUPER XS y dar las respuestas válidas. Sólo tienes que mirar bien las tres opciones que te damos a cada pregunta y elegir la que tú pienses que es buena.

¡ANIMATE! DEMUESTRA QUE ERES EL MAS LISTO Y LLEVATE EL PREMIO DE...

"EL GORDO DE SUPER XS"

1 - ¿Cuál es el luchador que menos pesa?

1. - M. Bison
2. - Guile
3. - Chun Li

2 - ¿Qué personaje usa técnicas de yoga?

1. - Dhalsim
2. - Blanka
3. - Vega

3 - ¿Qué ciudad española da nombre a un movimiento?

1. - Bilbao
2. - Barcelona
3. - Murcia

BASES PARA CONCURSAR.

- SUPER XS concederá como premio 10 videojuegos Street Fighter II Turbo.

- Las preguntas deberán responderse correctamente.

- Quienes deseen participar en el sorteo tendrán que llamar al teléfono 903 380 010 y responder correctamente a las preguntas y dejar su nombre, dirección y teléfono, así como

- El coste de la llamada, cuya duración no será superior a tres minutos, corresponde a las tarifas oficiales que aplica Telefónica a este tipo de llamadas.

- El coste máximo de esta llamada será de 192 pesetas en horario diurno y de 132 pesetas en horario nocturno y fines de semana.

- Los precios son válidos para todo el territorio nacional.

- Cualquier amigo que nos llame para participar en el concurso que tenga menos de 14 años, deberá tener la autorización expresa de sus padres. Se confirmará telefónicamente el listado de ganadores.

903 380 010
24 HORAS LINEA ABIERTA

El precio de la llamada es de 64 Ptas. (IVA no incluido) por minuto en horario diurno y de 44 Ptas. en horario nocturno y festivos.



STREET FIGHTER II TURBO

¡¡¡Por fin está aquí!!! Ya ha llegado el tan esperado Street Fighter II de Capcom, un juego de lucha callejera que ya en su primera versión hizo las delicias de los aficionados, y en esta segunda versión está causando auténtico furor. Gráficos estupendos, un montón de personajes, movimientos especiales de impresión y un sonido total. En resumen, la edición Turbo es tan buena que no puede faltar en tu colección, y mucho menos cuando te traemos un reportaje con todos los secretos de la buena lucha.





CHUN LI

A Chun Li se la conoce como la mujer más fuerte del mundo. Además de ser la más rápida, su velocidad y agilidad la hacen uno de los mejores personajes y uno de los más difíciles de vencer. En esta nueva versión de Street Fighter, Chun Li tiene ventajas añadidas, como son los movimientos especiales o la excelente bola de fuego. Chun Li es mucho más rápida que antes y se mueve mejor en el aire. Su patada relámpago es más fuerte y fácil de usar... En una palabra, es toda una furia oriental concentrada, así que, ¡cuidado con cruzarse en su camino!

JUGAR VS CHUN LI

Chun Li realiza la mayoría de sus ataques en el aire, mientras está saltando, de modo que vigila tu espalda constantemente. Una de las mejores defensas contra su pericia en el aire es un golpe de Dragón ascendente (Ryu y Ken). Este movimiento puede detener a Chun Li en pleno ataque; sobre todo si esperas a que ella empiece y luego apareces y contraataces de repente. Aprovecha los momentos en los que es vulnerable y dale patadas altas cuando descienda, pero no olvides mantenerte a una distancia prudente, así evitarás sus patadas relámpago y la patada helicóptero. Defiéndete con bolas de fuego o movimientos similares para tratar de soportar el ataque, pero si te deja sin sentido, acabará contigo. Por último, trata de impedir que te pisotee la cabeza cuando pasa por encima de ti.

Patadas Relámpago

Presionando continuamente el botón de salto convertirás tus saltos en saltos relámpago. Dejarás sin sentido a tu oponente, o acabarás con él.

PRESIONA RAPIDAMENTE EL BOTON DE PATADA



Bola de Fuego

Utilízala para acabar con otras bolas de fuego o destruir a tu enemigo. Para mejorar el resultado, enciérrales para que tu oponente no se pueda mover.

IZQUIERDA, ABAJO, DERECHA Y GOLPEA



Salto del Helicóptero

Usalo para acorralar a tu oponente y dificultar su huida. Lo mejor es atraparlos en una esquina.

ABAJO DOS SEGUNDOS, ARRIBA Y PATADA



Patada con apoyo en una mano

Esta crucial táctica sirve para derribar a tus oponentes, balancéate hasta que puedas saltar y atacar.

ABAJO Y R



Lanzamiento potente

Un buen movimiento para utilizar cuando un oponente está fuera de juego. Si lo consigues hacer dos o tres veces acabarás con tu oponente en un periquete.

HACIA DELANTE Y L



Voltereta

Es un buen movimiento de defensa para deshacerte de tu oponente. Además, puedes acompañarlo de una patada si, cuando te das la vuelta, pulsas el botón de patada repetidas veces.

ATRAS, ARRIBA Y DERECHA



Codazo

El ataque del codazo puede utilizarse cuando estás muy cerca del enemigo. Es perfecto para ataques rápidos y combinaciones de ataques.

CUALQUIER PUÑETAZO (MUY CERCA)



Ataque en el aire

Un devastador movimiento que roba el 45% de la energía. Salta en el aire sobre tus enemigos y luego agárrales y tírales contra el suelo.

HACIA DELANTE Y L (EN EL AIRE)





Golpe de Dragón

Es utilizado para atacar y derribar volando. La coordinación de estos movimientos es muy importante. Escucha como chasquean los huesos de sus mandíbulas tras tu golpe.

DERECHA, ABAJO, DERECHA Y GOLPEA



Bola de Fuego Dorada

Una bola de fuego dorada es más poderosa que las demás. Puedes lanzar una haciendo tres bolas de fuego rápidamente. La tercera será dorada.

ABAJO, ABAJO A LA DERECHA, DERECHA Y GOLPEA 3 VECES



Bola de Fuego

La bola de fuego es un buen arma para alcanzar al otro jugador sin que el otro te toque a ti. El jugador debe avanzar para esquivarla, y en ese momento es cuando tú atacas.

ABAJO, ABAJO A LA DERECHA, DERECHA Y GOLPEA



Tornado Aéreo

Para hacer un tornado aéreo, debes saltar en el aire antes de tocar el mando de dirección. Puede ser difícil pero... ¡así son los ataques!

ABAJO, ABAJO A LA IZQUIERDA, IZQUIERDA Y GOLPEA



Golpe Tornado

Un ataque rápido con el que tendrás a tu oponente contra las cuerdas en un instante. Utilízalo para dejarle sin sentido y matarle. Llévatelo a la esquina para conseguir mejores resultados.

ABAJO, ABAJO A LA IZQUIERDA Y PUÑETAZO



Lanzamiento

Acércate a tu oponente y lánzale al otro lado de la pantalla. Es un movimiento muy bueno que puedes hacer cuando tu oponente esté "atontado".

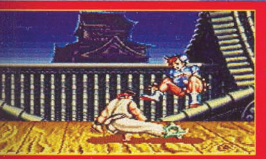
IZQUIERDA Y X (CERCA DEL OPONENTE)



`Patada de Hacha

Una patada tipo hacha puede ser realizada desde muy cerca del oponente o cuando éste está sin sentido. Este movimiento implica dos golpes, uno hacia arriba, y otro hacia abajo.

BOTON DERECHO (MUY CERCA)



Barrido de pierna

Un movimiento ideal para hacer caer a tus oponentes, tan bueno que te llenarás de energía.

ABAJO Y BOTON DERECHO



RYU

Ryu es el luchador básico del juego, pero también uno de los más concentrados. Ryu depende sobre todo de sus tres movimientos principales. El primero es su golpe de dragón elevado, utilizado para luchar dando patadas volando y otras técnicas aéreas. El segundo movimiento es la patada tornado, que puede hacerse tanto en el aire como en el suelo, y que resulta muy rápido como ataque, aunque bastante complicado para la defensa. Como movimiento, es muy poderoso y puedes combinarlo con otros ataques para acabar con el contrario: por ejemplo, dejarle sin sentido y luego darle una patada tornado. Ryu ha tenido el mismo instructor que Ken, de modo que cuando ambos se enfrentan la lucha es digna de ver, sobre todo porque sus técnicas son muy similares.

JUGAR CONTRA RYU

Para defenderte contra Ryu la coordinación es muy importante, y debes ser muy rápido en el contraataque, ya que si no le das una patada en un costado o realizas algún movimiento especial, sus golpes de Dragón hacia arriba te machacarán en cuestión de segundos. Cuando Ryu se avalanza hacia ti desde el aire dando una patada dragón, intenta dar la vuelta para cogerle cuando empieza a descender. Estáte atento a sus bolas de fuego, salta sobre cada una de ellas o enseguida te verás perdido. Ryu es muy bueno en el aire, y sus movimientos son muy rápidos, de modo que no dejes de vigilarle. Puede combinar sus movimientos y encadenarlos con gran velocidad., convirtiéndose en un arma letal.





Ken fue entrenado en el mismo Dojo que Ryu y por eso tienen movimientos similares. El golpe de Dragón y la patada Tornado hacen a Ken un peligroso oponente. Tan fuerte como un buey, Ken puede tirarte; es muy rápido, capaz de encadenar de forma muy veloz varios movimientos y crear así combinaciones mortales. Esta habilidad para pensar rápidamente junto con su fortaleza le dan a Ken ventaja sobre Ryu y le convierten en un enemigo muy difícil de vencer. Aunque más lento, es más fuerte que Ryu.

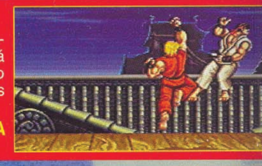
JUGAR CONTRA KEN

Como Ryu, cuando Ken está atacando con un golpe de Dragón su cuerpo se vuelve vunerable a los puñetazos o patadas durante un instante, golpes éstos que le pueden incluso dejar sin sentido. Su ventaja estriba en sus combinaciones y en el uso de movimientos especiales. Cuando lanza una bola de fuego, retrocederá y se inclinará, dando muestras de que está a punto de enviar una. Ten cuidado con estas bolas de fuego y trata de esquivarlas. Ken es también experto en lanzamientos y en particular le gusta mucho acorralar a su oponente en una esquina para darle la patada Tornado y el Golpe de Dragón hasta matarle. Personajes rápidos como Chun Li y Ryu son bastante buenos combatiendo contra él, pero algunas veces necesitarás la fuerza de Guile o Bison para destruirle. Si le golpeas de forma persistente, Ken no podrá vencerte.

Golpe de Dragon

Deshazte de tus enemigos con este movimiento. El también utilizará algún ataque aéreo, sobre todo cuando tú le ataques con golpes potentes.

DERECHA, ABAJO, ABAJO A LA DERECHA Y GOLPEA



Rodillazo

Este movimiento es parte de una combinación de movimientos aéreos, mezcla de patadas y puñetazos. Esta técnica es buena para esquivar un ataque bajo.

ARRIBA A LA DERECHA Y PATADA



Bola de Fuego

Las bolas de fuego son para Ken, lo mismo que para Ryu: un buen arma que es más eféctiva si se cierra un poco. Lanza tres bolas seguidas y tendrás una bola dorada de fuego.

ABAJO, ABAJO A LA DERECHA, DERECHA Y GOLPEA



Tornado Aéreo

Se usa como arma para vencer a un oponente que se mantiene a cierta distancia de ti, ya que con un solo movimiento podrás atravesar la pantalla.

ABAJO, ABAJO A LA IZQUIERDA, IZQUIERDA Y PATADA



Patada Tornado

La Patada Tornado es también muy efectiva. Utilízala para dejar sin sentido a tu oponente antes de acabar con él. Pero asegúrate de acorralarle.

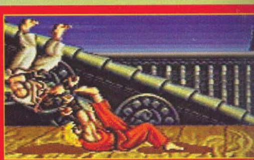
ABAJO, IZQUIERDA ABAJO, IZQUIERDA Y PATADA



Lanzamiento

Sólo puedes lanzar por los aires a un oponente cuando estés muy cerca de él. Y lo mejor es esperar a que el contrario esté sin sentido y entonces agarrarle y lanzarle.

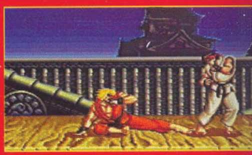
HACIA DELANTE Y R



Barrido de Pies

El barrido de pies, realizado junto con golpes bajos, es una excelente manera de acabar con el otro luchador.

ABAJO Y PATADA



Patada Alta

La patada alta es un movimiento simple y efectivo que detendrá a tu oponente e incluso, si añades un barrido, le resultará mortal.

PULSA R





Estampido Supersónico

El estampido supersónico es un movimiento letal especial. Como la bola de fuego, proviene de las manos pero cubre el suelo con mayor rapidez.

ATRAS DURANTE 2 SEGUNDOS, ADELANTE Y GOLPEA



Patada Relámpago

La patada relámpago es un de los mejores movimientos de Guile. Deja sin sentido a su oponente para más tarde acabar con él.

ABAJO 2 SEGUNDOS, ARRIBA Y PATADA



Voltereta

Este movimiento puede ser utilizado para defenderte y esquivar el ataque enemigo, pero también para colocarte en una posición de ataque mejor.

ARRIBA A LA DERECHA O A LA IZQUIERDA



Rodillazo

Este movimiento puede hacerse desde cualquier lado de la víctima; lo importante es darle fuerte en la cara. Es muy útil para acabar con un luchador que habías dejado sin sentido.

IZQUIERDA Y A, O DERECHA Y A



Puñetazo de Barrido

Un golpe sencillo pero muy poderoso. Acabará con luchadores a los que hayas dejado "atontados" antes o a los enemigos que te ataquen desde el aire y caigan muy cerca de ti.

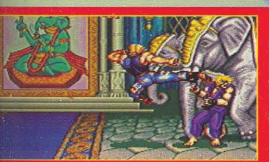
PULSA IZQUIERDA (CUANDO ESTE A TU ALCANCE)



Patada Alta

Utiliza el roundhouse cuando te enfrentas a un oponente que te ataca con una patada volante. También puedes utilizarlo para acabar con un oponente cuando consigue acorralarte.

PULSA R



Patada Voladora

La patada voladora de Guile es una poderosa herramienta para dejar sin sentido al otro jugador. Desde una posición aérea, Guile puede hacer bastante daño.

ARRIBA IZQUIERDA Y PATADA



Lanzamiento Atrás

Cuando un contrario se encuentre muy cerca de Guile, pulsa la dirección en la que esté mirando Guile y L.

HACIA DELANTE Y L



Guile es un antiguo Mayor de las fuerzas especiales de los Estados Unidos, y está orgulloso de su combate mano a mano. Enemigo acérrimo de M. Bison, es el jugador más ágil del circuito. Sus estampidos supersónicos y patadas relámpago son muy efectivas contra todos los oponentes y su habilidad en el aire no tiene igual. La devastadora patada relámpago es la mejor defensa contra los golpes de Dragón de Ken y Ryu. Otro punto a favor de Guile es su puñetazo (puede dar varios en un solo segundo), y su mejor táctica es vencer a los jugadores con sus patadas relámpago.

JUGAR CONTRA GUILE

Cuando juegues contra Guile es importante saltar por encima de sus truenos supersónicos. Si consigues hacer unos cuantos barridos y le asestas golpes bajos en su sección media, le atraparás en su huida. Guile siempre intentará acorralarte para acribillarte con sus estampidos supersónicos hasta que te ves forzado a saltar (él sólo se detendrá cuando estés dándole patadas), y cuando crees que estás preparado para romperle la cabeza, entonces Guile se levanta y te ataca con una patada relámpago. Para combatirle, lo mejor es elegir un personaje tan ágil como Chun Li, cuyas piernas son tan largas y poderosas que rara vez conseguirá atraparla. Una vez que le tengas sobre las cuerdas, no le des ni un momento de respiro porque un segundo le basta para lanzarte una patada relámpago o un estampido supersónico, y darle la vuelta a la situación.





BLANKA

Blanka llegó al circuito de los luchadores después de haber aprendido todo lo que sabe de los animales salvajes que le criaron en la jungla brasileña. Sus extraños poderes eléctricos provienen de un trueno que le cayó y transformó su cuerpo en algo parecido a Hulk, aspecto que tiene hoy en día. Puede parecer que Blanka está fuera de control la mayoría del tiempo, pero ésa es precisamente su manera de luchar. Blanka es capaz de almacenar energía como si fuera una dinamo y descargar después una increíble sacudida al desdichado que se ponga en su camino. Esta pesadilla brasileña es perfecta para atacar desde distancias largas.

JUGAR CONTRA BLANKA

Cuando luchas contra Blanka debes estar en guardia constantemente, porque ataca con mucha fuerza y velocidad. Si consigues levantarte tras una de sus descargas eléctricas, fíjate bien en su posición: si está agachado con sus brazos frente a él, no te acerques porque está en posición de ataque. Blanka utiliza una extensa variedad de movimientos para agotar tu energía. El Cannonball es prácticamente irrefrenable, a menos que saltes fuera de su camo de acción en cuanto se dirige hacia ti. Otro movimiento especial es el mordisco, que utilizará cuando te tenga sujeto y así agotará tus reservas de energía. Cuando esto ocurra, sólo podrás pulsar izquierda o derecha para librarte de él cuanto antes.

Bala de Cañón

El poder del Cannonball ocupa una tercera parte de su energía de ataque. Utilízalo para aturdir a tu oponente desde el principio.

ATRAS 2 SEGUNDOS, AVANZA Y GOLPEA



Bala de Cañón Vertical

El cañón vertical tiene el mismo efecto que el anterior, pero éste en el aire es más rápido y parece la mejor defensa.

ABAJO 2 SEGUNDOS, ARRIBA Y GOLPEA



Electrocutación

Blanka se puede rodear de un campo eléctrico durante un corto espacio de tiempo, y sólo Chun Li, con su movimiento de pisadas fuertes, puede acabar con él.

GOLPEA CONTINUAMENTE



Mordisco

Blanka te puede arrancar la piel y robarte un montón de energía con sus mordiscos. Tu única salida es pulsar los botones izquierdo y derecho.

HACIA DELANTE Y L



Media Voltereta

El back flip es una excelente forma de golpear a tu enemigo al tiempo que escapas de alguno de los anteriores ataques.

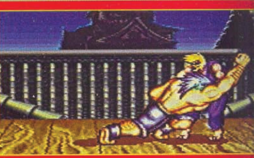
PULSA EL BOTON R



Gancho

Blanka tiene una gran fuerza en sus brazos y su gancho puede resultar demoledor. Usado como ataque bajo resulta muy efectivo.

ABAJO Y PUÑETAZO



Rodillazo

Para utilizar el rodillazo con efectividad debes acorralar al otro luchador. También puedes utilizar este movimiento para dejar sin sentido a tu oponente.

HACIA DELANTE Y BOTON A



Cabezazo

Este movimiento dejará a tu oponente sin sentido y además es perfecto para un final electrizante.

AVANZANDO Y X

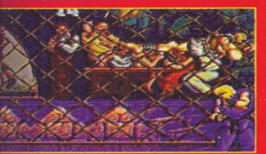




Sacacorchos

Este movimiento es muy rápido para atacar; te permite alcanzar a tu oponente enseguida. Utiliza también este poderoso movimiento cuando acorrales a tus enemigos en tus ataques.

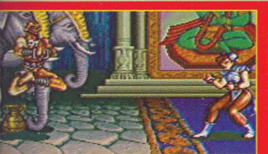
ARRIBA (A TOPE), ABAJO Y GOLPEA



Sacacorchos Vertical

El cokscrew vertical es más rápido que el normal y además es un movimiento letal. Muy bueno para defenderte de tus rivales.

ARRIBA (A TOPE), ABAJO Y PATADA



Teletransporte

Un nuevo movimiento que permite a Dhalsim desaparecer y aparecer por arte de magia. Lucha dando múltiples golpes.

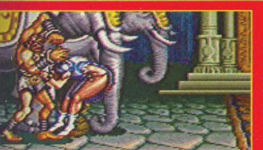
DERECHA, ABAJO, DERECHA, ABAJO Y GOLPEA



Cabezazo

Si puedes conseguir acorralar al otro luchador, podrás darle un poderoso golpe. Este movimiento es mejor utilizarlo cuando tu enemigo está sin sentido.

PULSA L MUY CERCA DE TU OPONENTE



Rompe cráneos

Esta especie de topetazo es otro de los movimientos utilizados cuando estás pegado al otro luchador. La diferencia está en que así no puedes defenderte mientras lo realizas.

GOLPEA AVAZANDO Y PULSA X



Disparo Yoga

Los movimientos de Yoga -como este disparo de fuego- convierten a Dhalsim en un duro rival. Este movimiento te convertirá en una antorcha humana.

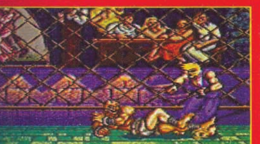
ABAJO, ABAJO A LA DERECHA, DERECHA Y GOLPEA



Llama Yoga

La llama de yoga tiene más poder que el simple disparo de fuego por lo que es más efectiva contra las desafortunadas víctimas.

IZQUIERDA, ABAJO A LA IZQUIERDA, ABAJO, ABAJO A LA DERECHA, DERECHA Y GOLPEA



Deslizamiento

Es una forma estupenda de atacar a un rival para acercarse más a él. Además, si el enemigo no está en guardia, le puedes golpear y luego atacar desde más cerca.

ABAJO Y PATADA



DHALSIM

Dhalsim es el luchador más astuto y uno de los más difíciles de derrotar. Aunque él es muy lento para entrar en acción, cuando ataca lo hace utilizando sus técnicas de Yoga. Cada movimiento de Dhalsim parece ser un movimiento especial, sobre todo por su cuerpo inclinado y su respiración llameante (la cual proviene de su ardiente comida de salsa picante). Dhalsim es más fácil de vencer cuando está bajo control, de modo que si vas a por él desde el primer momento tendrás más posibilidades de ganarle.

JUGAR CONTRA DHALSIM

Para luchar contra Dhalsim debes aprovechar sus dos grandes puntos débiles. Primero, tiene un montón de movimientos de gran fuerza pero que le ralentizan. Si utilizas una buena combinación de movimientos y le golpeas desde el principio del combate, tendrás la victoria en tus manos. La otra debilidad de Dhalsim es que muchas veces se queda al descubierto y puedes aprovecharlas para darle patadas y puñetazos. Pero no olvides vigilar los movimientos especiales. La llama Yoga es realmente mortal, haciéndote polvo y perdiendo un poco de energía. Estáte preparado para saltar cuando el fuego de Yoga se ponga en tu camino, y no creas que quedándote lejos salvarás la piel, porque estés donde estés, encontrará la forma de alcanzarte. Cronometra tus ataques y trabaja combinando patadas altas y puñetazos en las costillas.



Zangief es una enorme montaña humana, a quien entrenaron los rusos para luchar contra los osos en Siberia (¡imagínate qué individuo!). Zangief hace más daño a sus oponentes cuando consigue acorralarles, porque así les lanza al suelo o les roba gran parte de su energía utilizando sus pinchos. La otra gran fuerza de Zangief son sus puños.

Ha perfeccionado su poderoso puñetazo -llamado el Doble Lazo- y lo utiliza para aniquilar las defensas de sus contrarios antes de acabar con ellos definitivamente.

JUGAR CONTRA ZANGIEF

Para derrotar a Zangief aprovéchate de las oportunidades y, sobre todo, practica mucho. Zangief es el más vulnerable en los ataques aéreos y no hay nadie que lo haga mejor que Chun Li. Pero además, cuando se acerca a ti para acorralarte y lanzarte contra el suelo, deja al descubierto su sección media, de modo que si eres muy rápido podrás aprovecharte y darle una buena paliza. Si esta técnica no resulta efectiva, al menos tendrás tiempo de alejarte de su campo de acción y ponerte a salvo. Otro buen movimiento para usar contra Zangief es agacharte cuando él entra como si fuera una peonza; cuando termina ese movimiento, Zangief esta totalmente desprotegido contra tus ganchos o contra un movimiento similar. En resumen, aprovecha las oportunidades y no dejes que te acorrale.

Martillo Pilón Rotatorio

Este espectacular movimiento es el peor de todo el juego (roba al menos la mitad de la energía), pero también uno de los más difíciles de realizar.

DA VUELTAS MIENTRAS GOLPEAS



Martillo Pilón

Este movimiento roba buena parte de la energía del contrario, quien no podrá detenerte ni escapar. Utilízalo en las esquinas.

AVANZA HACIA TU ENEMIGO Y PULSA X



Doble Lazo

El Doble Lazo es un poderoso golpe letal. Si encadenas tres o cuatro de ellos, dejarás a tu enemigo fuera de combate.

ACERCATE Y PULSA L



Tajo

Cuando estás pegado a tu oponente, este golpe (cortante y seco, de ahí el nombre) es bastante efectivo sobre todo si se combina con otros. Muy bueno para dejarle sin sentido.

SUBE A LA IZQUIERDA Y L



Lanzamiento

Acércate todo lo posible a tu rival y lánzale por los aires. Se estampará contra el suelo y su energía bajará sustancialmente.

IZQUIERDA Y L



Tendedero

Si pulsas todos los golpes, Zangief se pondrá a dar vueltas (como un tendedero de ropa de los que giran) y arrollará a cualquiera que se ponga en su camino. Es un buen movimiento para bloquearles.

Y, X Y L



Patada Volante

Este es uno de los movimientos que Zangief puede realizar con éxito en el aire. Juntando sus piernas golpeará y dejará fuera de combate a sus enemigos.

ARRIBA Y PATADA



Agarre

Este movimiento te permite "agitar" un poco al oponente antes de tirarle al suelo. Ten mucho cuidado con la fuerza de Zangief y estáte siempre alerta.

DERECHA Y A





Bofetada de las Cien Manos

Este movimiento es la forma más rápida de dejar sin sentido a tu oponente, y puede utilizarse a lo largo de toda una pantalla. Verás el resultado.

MANTEN PULSADO EL BOTON DE PUÑETAZO

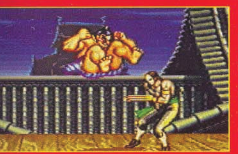




Torpedo Sumo

Volará cruzando la pantalla y derribará a su enemigo. El botón utilizado para dar golpes marcará la distancia.

A LA IZQUIERDA DURANTE 2 SEGUNDOS, DERECHA Y GOLPEA



Golpe de Cuerpo

Un buen movimiento para utilizar cuando tu oponente te está bloqueando. Así derribarás sus defensas y le quitarás energía.

ARRIBA A LA IZQUIERDA Y B



Barrigazo

Este movimiento es excelente para tirar a tu oponente al suelo. Cuando tu contricante intente saltar, utiliza este movimiento repetidas veces.

HACIA DELANTE Y ARRIBA, VUELTA Y PATADA



Tajo

Este movimiento también es bastante poderoso, pero olvídalo a menos que estés muy cerca del oponente. Los brazos de Honda pueden cortar de un tajo la cabeza de su contrincante.

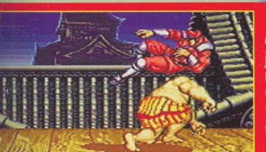
PRESIONA EL BOTON L



Rodillazo

¡Un golpe devastador! Honda consigue acabar con el contrario a base de sucesivas patadas en la cabeza. ¡Alucinante!.

HACIA DELANTE Y R



Lanzamiento

Como en otros muchos personajes, este movimiento te permite tener un momento de respiro, te da un margen de tiempo para preparar otro movimiento. Y, desde luego, quita energía al contrario.

ACERCATE AL OPONENTE Y X



Abrazo Rompehuesos

Como con el ataque de rodilla, conseguirás escapar de tu contricante, y dar la vuelta a la situación, además de robarle un buen pellizco de energía.

AVANZA HACIA TU OPONENTE Y L



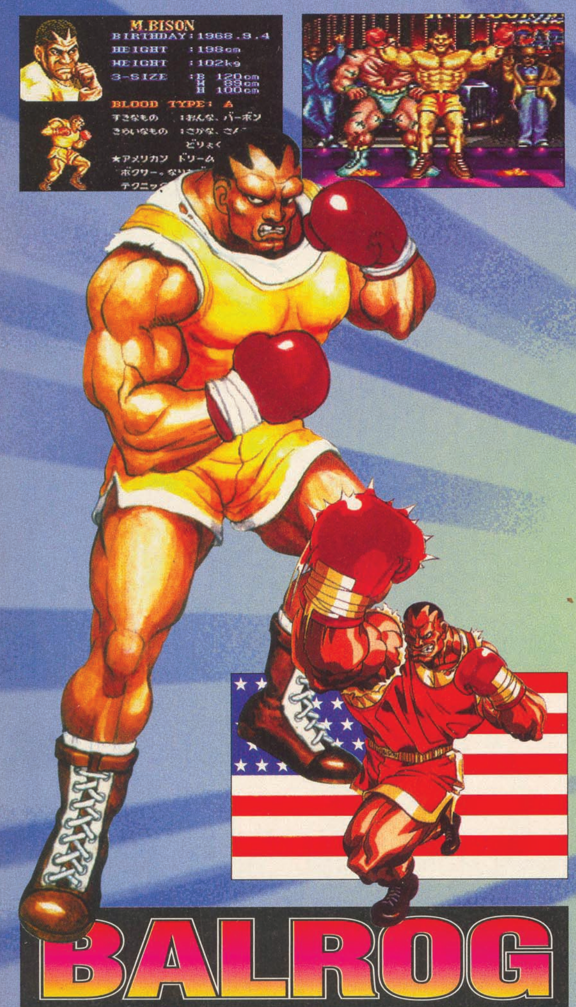
E HONDA

Honda no es precisamente la persona más esbelta del mundo, pero no se puede ser delgado y maestro del arte del Sumo, al mismo tiempo. Su enorme cuerpo funciona, a la vez, como una ventaja y un obstáculo. Honda puede resistir un montón de golpes y puede levantarse rápidamente cuando le dejas sin sentido, pero dado su tamaño comprenderás que no puede ser el luchador más rápido del circuito. La fuerza de Honda estriba en su lanzamiento y sus movimientos de barriga, tanto como en sus asombrosas bofetadas.

JUGAR CONTRA HONDA

Honda es, como bien puedes apreciar, un enorme bloque, lo que supone un grave problema cuando se enfrenta con alguien tan delgado como Chun Li. Le gusta usar sus manos (da unas bofetadas como si fueran cien manos juntas) cuando estás cerca del borde de la pantalla, así como zanjar las situaciones difíciles a base de torpedos. Cuando veas que mueve sus muñecas, salta o perderás el sentido antes de darte cuenta. ChunLi puede esquivar sus palmadas saltando y presionando el botón A para atacar al mismo tiempo; de esa forma se ve libre de Honda y de paso le roba un poco de energía. Si has elegido un personaje que puede atacar con misiles (valen las bolas de fuego), utilízalos para detener sus torpedos a medio camino y un instante después atacarle. No bajes nunca la guardia y aléjate de sus rechonchos puños.





BALROG

Balrog es un tipo duro entrenado para ser el campeón del mundo de boxeo, pero que ahora se encuentra en las calles. Este hombretón es, por tanto, un gran boxeador; nunca siente la necesidad de dar patadas a su oponente. Los movimientos de Balrog son limitados, pero es muy cabezota e impulsivo, por lo que debes estar siempre vigilándole. Todos sus golpes son buenos, pero no se pueden comparar con sus movimientos especiales. Su derechazo es el más letal y, aunque su gran desventaja es la falta de patadas, con una serie de puñetazos puede incluso detener los ataques aéreos de un oponente.

JUGAR CONTRA BALROG

La lucha contra Balrog no es precisamente un espectáculo de patadas volantes y otros movimientos aéreos. Su gancho y los golpes bajos son muy dañinos, y son los que utilizará para detener desde el suelo tus ataques aéreos. La verdadera debilidad de Balrog es su defensa; lanza sus puñetazos demasiado confiado y a veces no los encaja bien, y en los momentos en los que se está defendiendo de un ataque bajo o una patada forntal se queda desprotegido, porque suele luchar a una altura normal (así es fácil lanzarle por los aires o agarrarle). A cambio cuenta con unos puñetazos estupendos y un gancho que te las hará pasar "canutas", sobre todo si lo combina con otros movimientos de puños, que los tiene formidables.

Derechazo

El mejor movimiento de Balrog te dejará fuera de juego si no le detienes cuando avanza hacia ti.

IZQUIERA, DERECHA Y GOLPEA



Puñetazo con Vuelta

Este golpe es mucho más potente cuando mantienes pulsado el botón del puñetazo. Presiona el botón tres veces seguidas y conseguirás el golpe más potente.

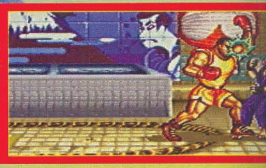
MANTEN PULSADO EL BOTON DE PUÑETAZO.



Gancho

El uppercut es un buen movimiento para golpear, con el que puedes dejar fuera de combate a algún jugador. Balrog lo utilizará al principio de sus combinaciones de golpes.

IZQUIERDA 2 SEGUNDOS, DERECHA Y GOLPEA



Cabezazo

El cabezazo en un movimiento muy malo (cuando eres el que recibe, claro), ya que roba mucha energía y es difícil deshacerse de él. Aún así, inténtalo pulsando L y R al tiempo.

DERECHA Y X



Puñetazo APlastante

Es un golpe aéreo (el único) que cae sobre el contrario aplastándole. Sirve también para defenderse de un ataque aéreo.

ARRIBA, HACIA TU RIVAL Y GOLPEA



Gancho de Derechas

En lugar de ser como el uppercut (de abajo a arriba), este gancho va de derecha a izquierda y es ideal para formar combinaciones de golpes demoledoras.

PRESIONA EL BOTON R



TRUCO

EL MODO TURBO

Cuando la pantalla "Turbo" aparece al principio del juego. pulsa los siguientes botones del segundo mando de control: Abajo, derecha, arriba, izquierda, Y, B, X y A. Si el truco ha funcionado, deberías oír el mismo sonido que cuando eliges un personaje. Ahora vete al título de la pantalla mueve el cursor hacia abajo, a TURBO y pulsa a la derecha. Así tendrás diez estrellas y podrás jugar con la velocidad a tope. ¡Es alucinante!



Caída Izna

El Izna Drop es uno de los movimientos más rápidos de Vega, tán rápido que no te dará tiempo a defenderte y detener su golpe.

ABAJO DURANTE UN INSTANTE, ARRIBA Y PATADA



Patada Izna

El Izna Kick es tan rápido como el Izna Drop. Vega atravesará volando la pantalla antes de atacar con una enorme patada y un salto que dificultará tu contraataque.

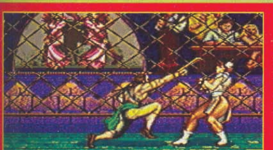
ARRIBA, AVANZA HACIA TU OPONENTE E IZQUIERDA



Barcelona

Vega atacará mientras se deja caer desde la parte más alta de la pantalla.

ABAJO UN INSTANTE, ARRIBA, PATADA Y PUÑETAZO



Zarpazo

El zarpazo es un golpe muy rápido que puede encadenarse fácilmente para hacer una sucesión de golpes que dejará al contrario sin respiración.

AVANZA HACIA TU OPONENTE Y PULSA EL BOTON B



Estocada Larga

Igual que el zarpazo, la estocada puede encadenarse a otras y hacer una sucesión muy rápida de golpes. Para evitarlas, dale una patada a Vega y muévete con mucha rapidez.

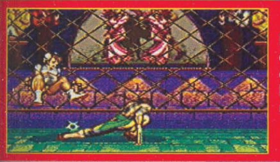
ABAJO Y PULSA EL BOTON Y



Rodillo de Cristal

Puede utilizarse como forma de escapar de un ataque contrario o como tu propia forma de atacar al contrario en la parte media de su cuerpo.

IZQUIERDA, DERECHA Y GOLPEA



Barrido de Pies

El barrido de pies que hace Vega es muy efectivo y hace caer de espaldas a cualquier enemigo. Si lo utiliza repetidas veces ganará un montón de tiempo.

ABAJO Y PATADA



Lanzamiento

Vega muestra su fuerza con este devastador lanzamiento. Vega te atacará y lanzará rápidamente si consigue acorralarte.

PEGATE A TU RIVAL Y PRESIONA EL BOTON L



VEGA

Vega es español y maneja a sus contrarios como un torero juega con los toros. Es increíblemente fuerte, se mueve como un relámpago antes de que tu reacciones y es muy bueno dando patadas. Sus puñetazos tienen, además, una potencia extraordinaria, debido a las garras de acero que lleva. Este español tiene un buen montón de movimientos, y utiliza los especiales para tratar de confundirte y golpearte. Sin embargo Vega es un teatrero, y a veces en plena lucha su vanidad le juega una mala pasada, se deleita en contemplarse a sí mismo, se relaja y te da unos instantes para contraatacar.

JUGAR CONTRA VEGA

La rapidez de Vega te dejará muy pronto sin aliento, pero si aprovechas bien las oportunidades para atacar tendrás posibilidades de vencer. Sus puntos débiles son quedarse al descubierto de las patadas volantes y los puñetazos altos y no poder acabar con los golpes de Dragón altos de Ken y Ryu (estos golpes sirven para enfrentarse muy bien a la capacidad de combate aéreo de Vega. Si éste acorrala a los otros jugadores, se las arreglará para cogerles y arrojarles al suelo. En ese momento aprovechará para atacar con sus garras y cortar en trizas a sus oponentes antes de que puedan siquiera sobreponerse. Lo mejor es elegir un personaje que tenga movimientos especiales con bolas de fuego, esperar a que Vega te ataque saltando y, cuando está cayendo al suelo, darle muchas patadas volantes. En el momento en el que empieza a defenderse, salta hacia atrás y espera a que repita su ataque.





SAGAT

Sagat es un antiguo campeón de Street Fighter, acérrimo enemigo de Ryu. El tamaño de Sagat y el alcance de sus golpes hacen muy difícil acercarse a él, además no le falta fuerza ni velocidad. Sin embargo, tiene un punto débil; cuando ejecuta un gancho del Tigre queda al descubierto durante un momento y puedes golpearle con impunidad. Sagat sigue siendo uno de los más agresivos luchadores de la batalla, y uno de las más difíciles de olvidar. Las bolas de fuego de Tigre son mortíferas cuando las lanza en una sucesión rápida. Sagat aún tiene las cicatrices resultantes de su última batalla con Ryu, y aún está esperando la revancha.

JUGAR CONTRA SAGAT

Aparte de Ryu, Chun Li también es muy buena luchando contra Sagat. Cuando Chun Li ataca con patadas aéreas, Sagat utilizará cientos de ganchos de Tigre, de modo que quédate agachado y alejado. La extensa colección de patadas de Chun Li, Guile y Ryu son perfectas para poner fuera de combate a Sagat, ya que mientras se está levantando puedes saltar en el aire y atacarle con un golpe aplastante. Si le das demasiado tiempo, Sagat se recuperará y te dará el golpe del Tigre para matarte; como ves, es sólo cuestión de cronometrar bien los movimientos. Recuerda que Sagat puede utilizar sus bolas de fuego de Tigre y lanzarlas altas o bajas, de modo que si la lanza baja, salta y atácale tú.

Disparo del Tigre

El principal movimiento de Sagat es una versión de la bola de fuego. Cada bola resta un montón de energía al contrario, al tiempo que le hace más vulnerable.

ABAJO, ABAJO A LA DERECHA, DERECHA Y GOLPEA



Disparo del Tigre Bajo

El ataque bajo de Tigre es el más fácil de esquivar con un salto pero hay que hacerlo más rápido que con los disparos normales.

ABAJO, ABAJO A LA DERECHA, ABAJO Y PATADA



Gancho del Tigre

Este estilo de ataque es muy efectivo, debido a que lanza al enemigo al suelo. Sagat pone todo su empeño (y el peso de su cuerpo) en este movimiento.

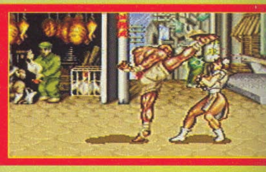
DERECHA, ABAJO, ABAJO A LA DERECHA Y GOLPEA



Patada Alta

Sagat es un luchador bastante alto y tiene por tanto un gran alcance. Sus puñetazos suelen ser buenos, pero con esta patada puede golpear la cabeza de otro luchador.

PRESIONA EL BOTON R



Patada Baja

La patada baja es el principal movimiento que Sagat utilizará, ya que le da un gran alcanze y dificulta en gran medida el contraataque.

DERECHA Y BOTON B



Barrido de Pies

Sagat normalmente utilizará la patada alta, la patada baja y el barrido de piernas en combinación. ¡Imagínate lo que puede hacer con esos troncos de árbol que tiene por piernas!

ABAJO Y PULSA EL BOTON B



Lanzamiento

El lanzamiento es otro movimiento que debes evitar si peleas contra Sagat. Cuando ataca, te lanza contra el suelo con gran fuerza.

PEGADO A TU OPONENTE Y BOTON X



TRUCO

MENU DE GOLPES MORTALES

En la pantalla de configuración del nivel, pulsa abajo, derecha, arriba, Izquierda, Y, B, X y A en el segundo mando. Esto te llevará a un menú de movimientos mortales



Torpedo Llameante

Es el movimiento más potente del juego, ya que achicharrarás a tu rival.

IZQUIERDA UN INSTANTE, DERECHA Y GOLPE



Puño de Fuego

Si usas una combinación de estos movimientos derribarás a cualquier oponente, y si eres lo bastante rápido podrás dar a continuación un golpe más fuerte.

PULSA LOS BOTONES X O Y



Barrigazo

A veces Bison falla en su intento y golpea con la mano. En cualquier caso, el contacto con este movimiento es fatal para la energía del contrario.

ARRIBA Y X



Rodillazo

Para usar este movimiento hay que estar muy cerca del oponente, pero lo cierto es que dado en el lugar oportuno, puede destrozar al contrario.

IZQUIERDA UN INSTANTE, DERECHA Y PATADA



Golpe de Cuerpo

Utiliza este golpe en combinación con los puñetazos y así crearás un ataque mortífero que dejará al contrario K.O.

PULSA EL BOTON L



Patada Deslizante

Es un buen movimiento, ideal para atacar rápidamente e incluso hacer bastante daño al oponente. Es bastante potente

ABAJO Y R



Pisotón en la Cabeza

Los pisotones de este hombre son una excelente elección para atacar desde la parte alta de la pantalla. Además, causan un daño considerable al contrario.

ARRIBA Y R



Lanzamiento

Como bien puedes imaginar -por la fuerza del personaje- el lanzamiento de Bison es el más potente de todos cuantos se usan en el juego.

PEGATE AL OPONENTE Y PULSA L



M BISON

Bison es el principal luchador del circuito de lucha; es el más odiado y al mismo tiempo el más admirado, y seguramente el que más golpea. Bison se considera a sí mismo el rey de los luchadores, y no tiene ningún miedo en demostrar a los demás porqué. Todos sus movimientos son muy poderosos. Sus puños se convierten en rocas tan duras que pueden acabar con un luchador en pocos segundos. Su forma de pisotear la cabeza del oponente o de lanzarle por los aires es impresionante, y muy efectiva. Y lo peor de todo es cuando usa su torpedo llameante -un movimiento especial que atravesará cualquier defensa con la facilidad que un cuchillo corta la mantequilla.

JUGAR CONTRA BISON

Bison es el personaje más resistente, sin duda alguna. El torpedo llameante es el movimiento preferido para comenzar, de modo que anticípate a él y bloquéalo. Como rey de los luchadores, Bison utilizará frecuentemente su patada giratoria y su pisoteo de cabeza, así que salta todo lo alto que puedas y dale una patada volante. El barrido de pierna seguido de un lanzamiento o patadas relámpago constituye un buen ataque, pero siempre debes estar preparado para bloquearle si estás cerca de él, ya que es complicado dejarle fuera de combate (sin sentido). Bison mezcla sus movimientos para confundirte y desorientarte, pero intenta probar combinaciones (Ryu y Ken son buenos para esto) con las que puedas atravesar sus defensas.

SUSCRIBETE A SUPER XS

¡Y AHORRATE 1.000 PTAS.!



PIENSALO UN MOMENTO:

- **RECIBIR** en casa SUPER XS todos los meses... sin problemas, sin preocupaciones, sin tener que estar pendiente. **¡VAYA CHOLLO!**

- **TENER** todos los meses las soluciones más completas, los mapas mejor desarrollados y las guías más alucinantes para acabar cualquier juego. **¡VAYA CHOLLO!**

- **AHORRAR** tiempo y líos todos los meses y además ahorrarte dinero en cada revista. **¡VAYA CHOLLO!**

SUSCRIBETE ya a SUPER XS y aprovéchate de la super oferta: 12 números (un año de suscripción) por 3.200 Ptas. ¡TE AHORRAS 1.000 Ptas.! **¡VAYA CHOLLO!**

Deseo suscribirme a la revista SUPER XS por un año (12 números) al precio de 3.200 Ptas.

Nombre .... Apellidos ....

Calle .... Nº .... Teléfono ....

C.P. .... Población .... Provincia ....

(para agilizar el envío es importante que indiques bien el código postal)

Fecha .... Firma ....

Forma de pago:

☐ Talón bancario a nombre de Avantgarde Publicaciones, S.L.

☐ Giro postal a: Avantgarde Publicaciones, S.L.
C. Córcega, 267, pral 2.ª
08008 Barcelona

Enviar a: Avantgarde Publicaciones, S.L.
C. Córcega, 267, pral. 2ª
08008 Barcelona





SUPERCON 2
• Pad de control de 8 direcciones
• 6 botones
• Selector de turbo fuego de 2 velocidades
• Función de movimiento lento



INVADER 2
• Pad de control de 8 direcciones
• Control turbo independiente para cada botón de fuego
• Función de movimiento lento
• Función AUTO FUEGO con manos libres



PYTHON 2B
• Selector de turbo fuego para los botones A, B, X eY
• Función de movimiento lento
• Cable de + de 2'5 metros



CONQUEROR 2
• Joystick programable
d de botones con rotación de 270°
ontrol turbo fuego independiente para cada botón
nción auto fuego con manos libres y movimiento lento
• Microswitches incorporados



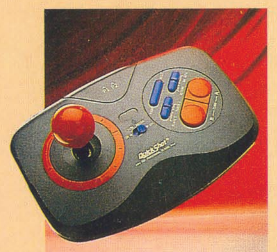
MAVERICK 2B
• Selector de turbo fuego para los botones A, B, X eY
• Función de movimiento lento
• Diseño especial para arcades











MAVERICK 2
• Diseño especial para arcades
• Función de movimiento lento
• Selector de jugador 1 / jugador 2
• Dos conectores de 7 pin
• Turbo fuego



PYTHON 2
• Diseño ergonómico
• Botones de start y selección separados
• Turbo fuego



INTRUDER 2
• Mando omnidireccional
• 2 turbo fuegos independientes con 2 velocidades
• Microswitches incorporados
• Función de movimiento lento

Más de 30.000.000 de Joysticks vendidos en todo el mundo





VELAZQUEZ 10 5º DCHA.
TELEF 576 22 08/576 22 09
FAX 577 90 94
28001 MADRID

Como en la película, la primera escena está situada en la plaza de Gotham City. El círculo del Triángulo Rojo está aterrorizando a la muchedumbre durante el discurso de Navidad del alcalde. Tu deberás luchar en la plaza golpeando a los criminales e intentando devolver el orden a las calles de Gotham City.

Ambush 1



Distintos enemigos se enfrentarán a ti cada vez que tú intentes atravesar la pantalla. Los payasos en moto pueden ser derrotados lanzándoles un batarang para tirarles de sus motos.

Aquí estarás cercado por el enemigo. Utiliza tus técnicas de lucha, como volar dándoles patadas para derrotarles; permitiéndote seguir adelante.

Ambush 2



Estos payasos pueden darte problemas. El mejor método de ataque es evitar sus lanzadores de llamas y saltar justo enfrente de ellos lanzándoles el batarang. Sincroniza tus saltos con su fuego para que consigas no chocar contra ellos.

Cuando luches para atravesar la plaza, intenta utilizar la misma técnica de ataque que siempre. Así tienes bastante tiempo para acabar con los payasos uno por uno.

El segundo nivel es más difícil. Los payasos están ahora viniendo hacia ti en grandes números y, en este nivel, verás la aparición de los payasos gordos. Tendrás que tirarlos al suelo cuatro o cinco veces para terminar con ellos, así que protege tu energía continuamente.

1ª BATALLA



Mientras luchas contra los payasos da una patada a estos cubos de basura para conseguir más energía y bombas. Ten más cuidado en los próximos niveles.

Las puertas de los ascensores se abrirán, protege a los ciudadanos de Gotham mientras que vences a los payasos.

2ª BATALLA

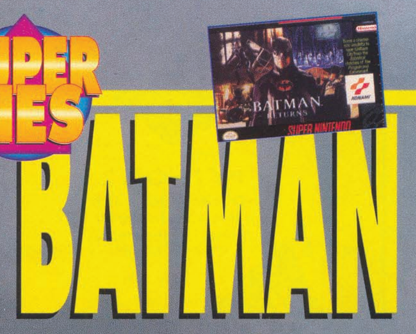
Cuando subas las escaleras, golpea a los payasos que bajan deslizándose por el pasamanos.

Esta parte puede ser bastante difícil conseguir atravesarla sin perder energía. En el centro del nivel, el edificio comenzará a arder y tendrás que utilizar tu pistola de gancho y hacer buenas maniobras para conseguir pasar las vigas de fuego. Otra parte difícil de este nivel está cuando pases los ascensores. Las puertas se abrirán y los payasos te atacarán enseguida.

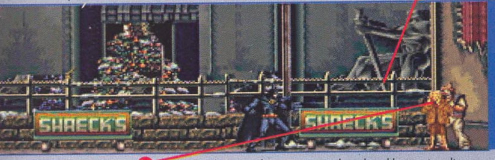


Disparando la pistola de gancho al techo puedes saltar sobre las llamas del suelo. Los payasos sobre zancos se interponen en tu camino mientras la habitación esta llena de llamas.

Gotham City está de nuevo bajo el control de un villano y sólo un valiente puede hacer justicia y arruinar los planes de estos maléficos personajes. Ese hombre es Batman —el caballero negro—. Solo ante el peligro debe luchar contra los endemoniados planes del Pingüino y la violenta Catwoman. Este cartucho de Konami tiene bastantes puntos interesantes y guarda cierta relación con la película. Súbete a los tejados con Super XS.



BATMAN RETURNS



Atrapa a estos payasos subiendo hacia ellos y pulsando Up. Lánzales hacia las ventanas presionando el botón Y para conseguir un efecto sorprendente.

Puedes lanzar una bomba al payaso para acabar con él, pero es mejor guardarlas para posteriores batallas.

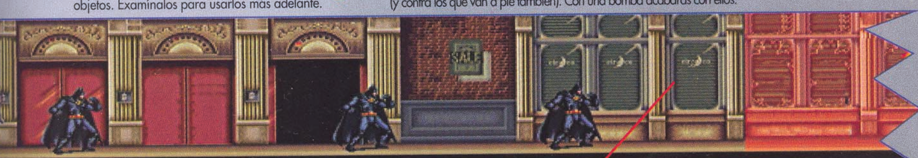
En la segunda parte del primer nivel tienes que ser más rápido si quieres eliminar a los malos.
Vete al final de la calle para rescatar a tu amada secretaria Selina Kyle del malvado payaso.

Cuando alcances al payaso armado pulsa el botón A y dispara tu pistola de gancho sobre la pared y márchate. El payaso volverá hacia ti, como una bala de cañón. Dispárale batarangs mientras avanzas saltando sobre él.



Aquí hay más cubos de basura que esconden valiosos objetos. Examínalos para usarlos más adelante.

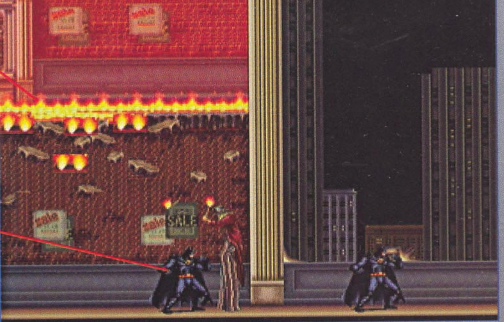
Es una buena idea usar una bomba en este punto contra los payasos en bicicleta (y contra los que van a pie también). Con una bomba acabarás con ellos.



Cuando pases por estas ventanas se romperán y el edificio arderá. Ten cuidado al atravesar el corredor y evita el contacto con las llamas.

Te caerás al pisar aquí (el suelo se derrumbará en este punto) un payaso estará esperándote abajo.





Aquí la pistola de gancho resultará ser algo indispensable. Dispara los ganchos continuamente y sigue hacia la derecha.

Eliminar al payaso alto antes de que llegue al punto de salida de la derecha. Salta y dispárale cinco veces, mientras esquivas las antorchas.

La tercera parte del segundo nivel es la más difícil. Recuerda golpear los cubos de basura para ganar importantes puntos y no permitas que el Círculo del Triángulo Rojo te ataque desde ambos lados a la vez, o terminarás rodeado por el enemigo. Si la cosa se pone demasiado fea, envuélvete con tu capa convirtiéndote en un remolino.

Vuelve a utilizar tus ténicas normales contra el enemigo. Una buena técnica para usar aquí es tirarte al suelo y si puedes usar el doble golpe eliminarás a los dos al mismo tiempo.

Ahora te enfrentas al "hombre fuerte", un enemigo muy difícil que siempre consigue escapar. Con las bombas no conseguirás atraparle porque el único modo es golpearle directamente. Ten cuidado, si lo arrinconas tendrás que volar arriba y abajo para evitar sus puñetazos.

3ª BATALLA











1ª RUTA

En este nivel, Batman tiene que conseguir llegar al tejado buscando a Catwoman. Para subir por el edificio necesitas usar los ascensores que van por fuera. Cuando el ascensor suba, los payasos saltarán desde las ventanas e intentarán tirarte. Prepárate para lanzarles batarangs o golpearles. Tienes que saltar de ascensor en ascensor si quieres llegar hasta arriba del todo.

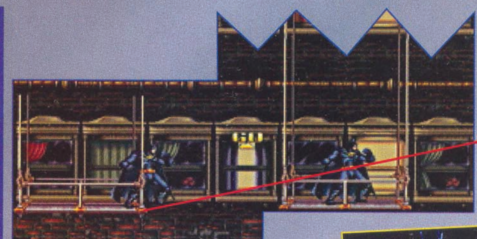
Cuando subas, estarás bajo el ataque constante de los payasos, los cuales saltarán hacia ti desde las ventanas. Tus reacciones deben ser rápidas para echarles del ascensor. Los payasos gordos son los más duros de pelar. Cuando saltan tratan de golpearte con su barriga. Si quieres evitar sus barrigas, sólo tienes que golpearles un par de veces para empujarles por el borde.

Ten cuidado, ahora los payasos te atacarán por sorpresa. Apunta con los batarangs a la cabeza, los dejarás sin sentido el tiempo suficiente como para echarles fuera del ascensor.

El mejor sitio para defenderte del ataque de los payasos es justo al lado del primer ascensor. Cuando salten deberás ir hacia ellos —sepárate del bordillo— y atacarles.

Si no estás seguro de cuándo te van a atacar deberás adoptar una posición defensiva.
De esta forma, si te atacan por sorpresa, no te golpearán antes de que puedas reaccionar.

Comienzas tu aventura ascendiendo a este punto. El primer ataque de los payasos ocurrirá en la tercera planta.



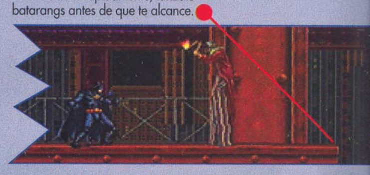
Este es un salto difícil sobre el segundo ascensor. Mantente sobre el borde del primer ascensor y lanza tu pistola de gancho al techo. Entonces balancéate con fuerza y déjate caer lo más lejos posible.



Al principio de esta gran sección, salta atravesando las repisas de las ventanas y déjate caer a la repisa de abajo. A tu izquierda encontrarás otra bomba, recógela y continúa hacia la derecha. Balancéate hacia la viga roja y continúa; liquida a los malos y continúa. Intenta no utilizar las armas, las necesitarás con Catwoman.

Salta a la primera ventana desde el bordillo de la cornisa del tejado.

Realiza otro vertiginoso salto desde aquí a la siguiente plataforma. El enemigo viene hacia ti rápidamente, lánzale batarangs antes de que te alcance.







TRUCO

En la opción "menú", presiona Subir, Subir, Bajar, Bajar, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, B y A. Ahora tendrás nueve vidas más.



CATWOMAN

Catwoman es muy ágil, tanto que necesitarás todo tu ingenio y habilidad. En cuanto puedas atrápala y lánzala al suelo. Cuando te vuelva a atacar atrápala de nuevo desde un lado y repite el lanzamiento. Si no puede moverse se pondrá furiosa, así que mantente en el lado contrario y esquiva sus saltos. Elimínala con tus bombas y dándole patadas.

2ª RONDA

Salta hasta las vigas rojas de la derecha desde la repisa de esta ventana. Recuerda llegar lo más lejos posible para estar a salvo.

Algunas de las repisas de las ventanas desaparecerán cuando pases. Sólo debes dejarte caer para recoger en la repisa de abajo la bomba extra.

La viga elevadora llegará a la mitad en este punto, permitiéndote ir a la derecha y hacia el siguiente grupo de payasos. Si continúas ten cuidado con los payasos que llevan los explosivos. Esquívales hasta que hayan desactivado las bombas, ahora puedes golpearles con seguridad.

Ahora estás de pie sobre una viga que comienza a elevarse. Como la viga se mueve, estarás bajo el constante ataque de todo tipo de payasos. Utiliza todos los métodos de ataque de que dispones, pero intenta evitar el tirar una bomba.

Otro payaso alto se interpondrá en tu camino en este punto. Utiliza los batarangs para conseguir pasar mientras esquivas las antorchas que él te está lanzando.

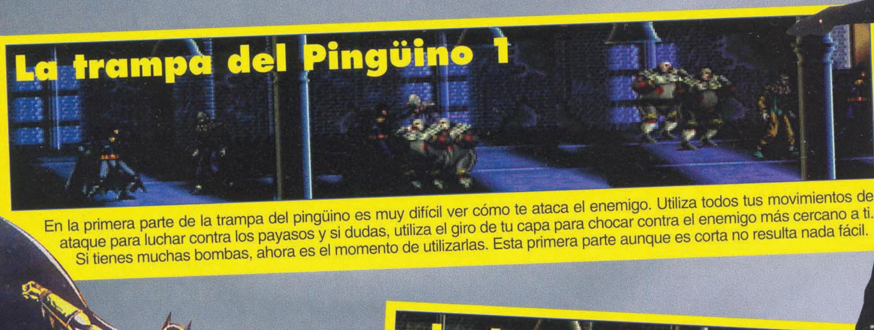
Pro ACTION REPLAY

7E008C03
Vidas infinitas
7E008A63
Energía infinita

A lo largo de esta sección serás atacado por tus enemigos, los payasos. Utiliza al cien por cien tus técnicas de vuelo y extiende tu capa para deshacerte de ellos rápidamente.

Desciende a la siguiente plataforma para salir de esta parte y ve a luchar contra Catwoman.





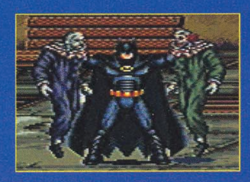
En la primera parte de la trampa del pingüino es muy difícil ver cómo te ataca el enemigo. Utiliza todos tus movimientos de ataque para luchar contra los payasos y si dudas, utiliza el giro de tu capa para chocar contra el enemigo más cercano a ti. Si tienes muchas bombas, ahora es el momento de utilizarlas. Esta primera parte aunque es corta no resulta nada fácil.



Esta es otra corta y oscura sección. Los payasos con antorchas son los enemigos más duros en esta parte. Les verás aparecer, cuando veas la luz de sus antorchas sobre el terreno. Lo mejor para deshacerte de ellos es ir hacia ellos desde un lado y atacarles. Si la cosa se pone difícil esfúmate.

Los Movimientos de Batman

Como al atravesar los distintos niveles eres asediado por el terrible y maléfico Circulo del Triángulo Rojo, puedes deshacerte de ellos utilizando distintos movimientos de ataque. Cuando golpees a los payasos, los tirarás al suelo o les arrojarás hacia las ventanas o bancos que estén libres. Utilizando los movimientos en combinación, tu esfuerzo será menor, y darán más emoción al juego.



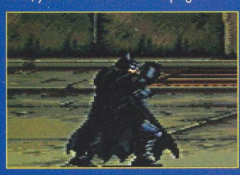
El doble golpe es un movimiento muy efectivo. Colócate entre dos payasos y presiona el botón Y para que choquen entre sí.



El dar patadas mientras vuelas es muy efectivo en la lucha. Ponte en línea con el enemigo y pulsa el botón B para saltar. Mientras estás en el aire, pulsa Y para dar una patada.



El salto de capa es el mejor ataque. Pulsa simultáneamente los botones B e Y para girará sobre ti mismo, acabarás con los payasos.



Puedes defenderte protegiéndote con tu capa. Hazlo y ataca por debajo cuando un enemigo se enfrente a ti.



El puño es utilizado en la primera parte como el ataque estándar. Presionando el botón B atacas y entonces puedes darle una patada a los payasos.



En cuanto estés frente a un enemigo, el ataque será una cosa inevitable. Presiona Y para tirarles al suelo o lanzarles hacia las ventanas.



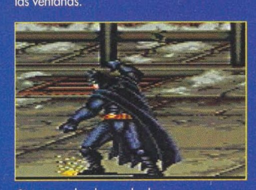
Realiza lanzamientos bajos de batarangs presionando el botón A, haciéndolos caer en la dirección de lanzamiento.



El roundhouse es la segunda parte de un ataque estándar. Manten presionado el botón B para golpearles y entonces darles una patada.



Si lanzas la red de murciélago para subir, podrás utilizarla para balancearte y dar patadas a tus enemigos. No olvides tener activado el icono si quieres ejecutar esta técnica.



Si estás rodeado puedes lanzar una bomba al suelo, matando a todos los payasos de la pantalla. Para ello basta que pulses izquierda o derecha y X.



Lo normal es que lances batarangs a tu enemigo. Unicamente presiona A para lanzarlos o utiliza alguna bomba.

La trampa del Pingüino 3



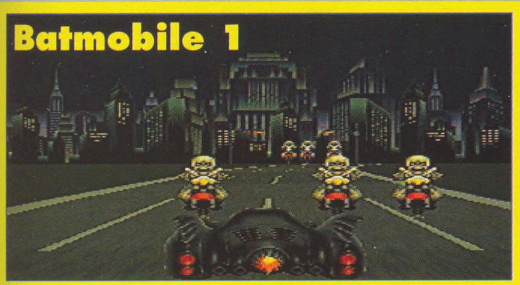
En esta parte te enfrentarás de nuevo a Catwoman. Utiliza las mismas técnicas que antes, e intenta atraparla en una esquina, manteniéndola sujeta con tu capa y dándole patadas.

La trampa del Pingüino 4



El pingüino aparece con su paraguas. El usa uno para volar y otro para atacarte. Esquiva estos paraguas y dispárale, desaparecerá de la pantalla. Espera a que vuelva y mantente disparándole hasta que llegue a ti. Agáchate cuando se esté acercando y dispárale mientras se mantiene en el aire. Utiliza tu capa y tus bombas para acabar con él y finalizar el nivel.

Batmobile 1



El nivel del batmóvil es el más fácil del juego. Lo que debes hacer es mover el coche de izquierda a derecha y disparar misiles a las motos que te encuentres en tu camino. Dispara presionando el botón Y, pero si puedes será mejor que las esquives y guardes todos tus disparos para la segunda parte de este nivel.

Batmobile 2



La segunda parte de este nivel es para echar a la furgoneta del Pingüino de la carretera. Haz esto disparándola constantemente mientras esquivas las motos que van acercándose a ti. Muévete a la izquierda y derecha intentando mantener la furgoneta en el centro de la pantalla para que la mayoría de tus balas choquen contra ella.

Circus Train 1

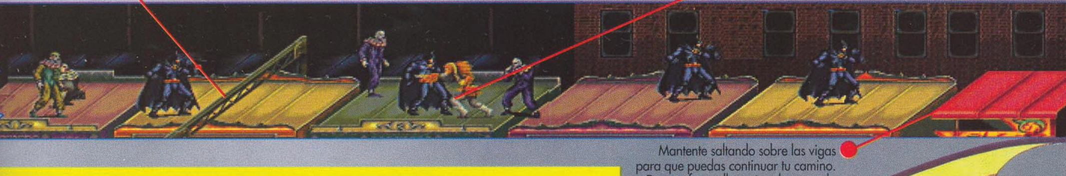
Muévete por el techo del tren golpeando a los payasos que aparezcan. Utiliza el doble golpe, así conseguirás mantenerte sobre uno de los coches durante más tiempo.



Este nivel es más difícil. Tienes que saltar sobre estas vigas que están sobre la vía.

Estos enemigos te lanzan cuchillos. Atácales siempre desde un lado, pero nunca intentes atacarles de frente. ¡Acabarían contigo!

Tira a los payasos del tren o al suelo para poder moverte sobre el tren.



Mantente saltando sobre las vigas para que puedas continuar tu camino. De esta forma llegarás a la segunda parte.

Circus Train 2



En esta parte tienes que luchar contra los payasos, y también contra el malvado Organ Grinder. Al principio intentará golpearte sobre la cabeza, pero más tarde se detendrá y te disparará con una pistola de gancho. Atácale desde un lado y tírale al suelo. Véncele con el movimiento de tu capa y lánzale batarangs mientras luchas contra los otros payasos.







El último nivel es de nuevo bastante sencillo, aunque necesitarás esquivar las rocas al final. El Pingüino te ha enviado sus pequeños amigos los pingüinos para lanzarte misiles. Para esquivarlos debes saltar alrededor con tu pistola de gancho y mantenerte en movimiento.

Los payasos en motocicletas pasarán alrededor mucho más rápido. Es una buena idea echarles fuera dándoles una patada mientras te balanceas. Los giros de tu capa te servirán para abrirte paso entre ellos.

La guarida del Pingüino 1













¡Cuidado! Te han lanzado misiles y la única forma de evitar es utilizar tu pistola de gancho e intentar llegar al final de esta zona. Liquida a los enemigos con tu capa y tus movimientos especiales.

En este punto, intenta el doble golpe para vencer a dos payasos al mismo tiempo. Si no lo haces, vendrán muchos más a atacarte.



Como el final del juego está cerca tus enemigos se han vuelto de repente mucho más duros. Protege tu energía a toda costa y utiliza las bombas para conseguir pasar.

A lo largo de esta sección te van a lanzar un montón de cohetes. Reacciona deprisa y no dejes de moverte para la salvar la piel

Consigue librarte del último espadachín y continúa hacia la derecha para ser conducido a la última parte del juego.

SUMARIO

NOMBRE DEL JUEGO: Batman Returns
TIEMPO PARA COMPLETARLO: 1 día
LA PUNTUACIÓN MÁS ALTA: 29,560
NÚMERO DE NIVELES: 7
DIFICULTAD: easy

La atractiva CATWOMAN es uno de los peores enemigos de BATMAN.

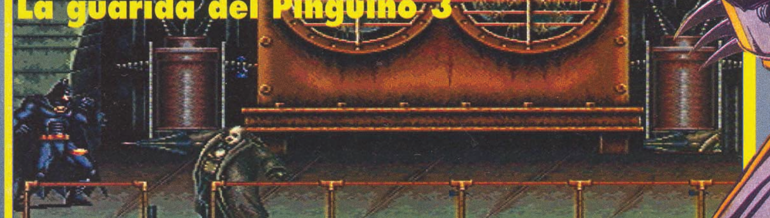


La guarida del Pingüino 2



El enorme pato puede ser un problema. Pásale por la pantalla, encuadrándolo en una esquina. Dispara a su cabeza tan rápido como te sea posible y mantente en movimiento alrededor de él. Consigue pasar cuando se eleve, pero sé muy rápido al atravesarlo.

La guarida del Pingüino 3



La última parte del juego. Nunca ataques al Pingüino de frente, siempre de lado y tírale al suelo. Cuando él se mantenga en el aire, dispárale cada vez que tengas oportunidad y mantente en movimiento a su alrededor para esquivarle cuando vuelva. Cuando se detenga, cógele de nuevo y tírale con fuerza al suelo.

Cuando Mario regresa a su castillo, se encuentra con un molesto visitante: Wario

Así empieza una de las aventuras más grandes y divertidas, donde el enemigo es tan peligroso como simpático.
Mario tendrá que realizar un arriesgado viaje por toda la isla, recuperar las 6 monedas, y vencer a WARIO en la batalla final del castillo.

No siempre van a ganar los más grandes

Y aunque Kirby sea pequeño, calvo y sin músculos, tiene un arma gigante: su apetito. Se lo engulle todo en su camino hacia Dreamland.

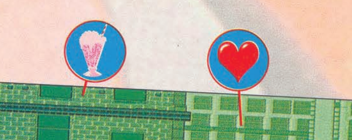
GAMEBOY™

Nintendo®

Nintendo España, S. A.
P.º de la Castellana, 39. 28046 MADRID

Jerry va por la calle sorteando las alcantarillas y las ratoneras que están por todas partes. Si quieres llegar a las plataformas más altas mantente alejado de esos peligros. Aquí te encontrarás con la primera de las plantas comedoras de ratones. Ahora llegan las buenas noticias. Afortunadamente, Jerry ha aprendido a conducir y lo más normal es que esté esperando un coche para poder cogerlo, y de esa forma atravesar todos los peligros. ¡Alucinante!

Nivel 1



Las alcantarillas se abrirán a intervalos regulares. Espera en el lado izquierdo hasta que se cierren y entonces salta rápidamente.

Hola Jan, ¿tienes un nuevo motor? Bien Jerry lo tiene y con el neumático puede montar fácilmente estos clavos. Asegúrate de hacerlo justo antes de que salgas y alcances la ventana de arriba para almacenar más cosas. ¡Has visto que bien te conoce el ratón!



Es una nueva experiencia conducir a lo largo de este estrecho camino. Sin embargo, no hay señales de tráfico que avisen de los peligros. Saltar fuera del coche o de lo contrario tendrás alguna sorpresa.









Nivel 2



Esto es sólo un paseo por el parque. El segundo nivel está situado en los alrededores del parque local, pero todavía puedes encontrar algunos peligros. Jerry puede correr hacia arriba a gran velocidad a través de esta área, pero tienes que tener cuidado con las plantas comedoras de ratones, con sus caídas, y con Tom. Hay muchas plataformas con secretos por descubrir, asegúrate de mirar antes de comenzar a buscar. Tom normalmente está escondido detrás de los cubos de basura, acercándose cautelosamente.

Ten cuidado, ten cuidado... el viejo Thomas está alrededor. El felino saltará fuera de los cubos de basura cuando te aproximes, así que consigue acorralarle para llevarle donde ya sabes, entonces salta cuando él vuelva a saltar hacia dentro.

Salta hacia las fuentes y llega a la parte más alta para coger los objetos secretos. Salta a la izquierda para encontrar la primera soda.



El tercer nivel está situado en la parte alta de los tejados. Soldados de juguete patrullan el suelo y el alféizar de la ventana implacablemente y las plantas están pidiendo venganza. Intenta no perder tus bolas sobre la molesta planta, así que salta sobre ella. Hay un pequeño retraso antes de que ellos se inclinen para encontrar tus secretos.También en este nivel hay un divertido camino que atravesar. Simplemente sigue la dirección de los tubos abiertos y éstos te llevarán a otra parte, donde habrá más peligros o te esperan cosas más agradables. Hay abundantes objetos en este nivel, asegúrate de mirar por todas partes. ¡Coge el reloj si tienes poco tiempo!

Nivel

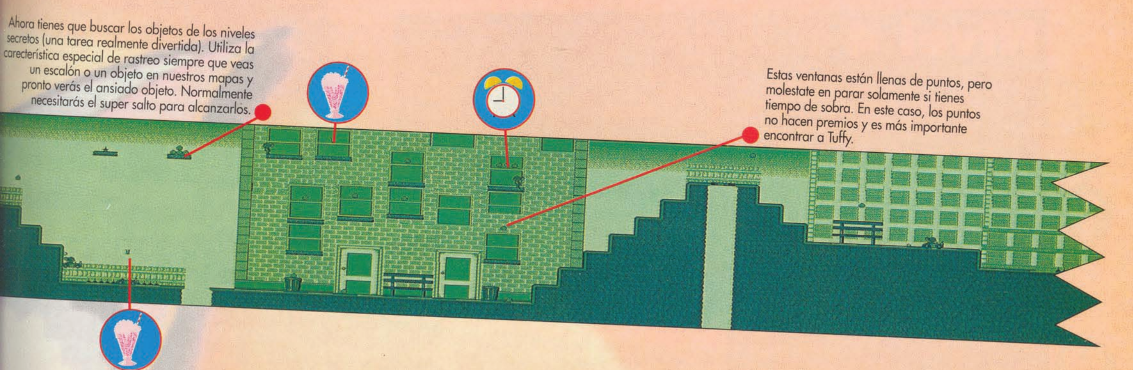


Desde que puedo recordar, el pobre Jerry siempre ha sido implacablemente perseguido por el chapucero Tom. El infeliz de Tom, que seguramente pasa mucha hambre, debería haber llamado a un matón hace tiempo, pero ahora ha vuelto a la carga y ha puesto toda la carne en el asador. En esta última edición de Hi Tech, jugarás con Jerry, quien se da cuenta de que su primo Tuffy debería haber llegado hace una hora. Sospecha lo peor y sale a buscarle. Lo siguiente es una lucha contra el reloj a través de diez niveles de persecución de gato y ratón intentando alcanzar a Tuffy. Super XS te ofrece la solución.

GAME BOY

TOM & JERRY

Ahora tienes que buscar los objetos de los niveles secretos (una tarea realmente divertida). Utiliza la carecterística especial de rastreo siempre que veas un escalón o un objeto en nuestros mapas y pronto verás el ansiado objeto. Normalmente necesitarás el super salto para alcanzarlos.



Estas ventanas están llenas de puntos, pero molestate en parar solamente si tienes tiempo de sobra. En este caso, los puntos no hacen premios y es más importante encontrar a Tuffy.

LOS PUNTOS DESAGRADABLES



¡Berrinches de Tom! Salta desde cualquier parte y golpea duro.



¡Poder de las flores! Estas se doblarán hacia detrás para atacar.



¡Escucha al mar! Los erizos te darán con sus agujas.



¡Bellota bromista! Caen de los árboles y te golpean.





¡Trampa cargada! El queso estará cortado para los ratones golosos.



¡Este cuadro! Quedarás enmarcado si permaneces debajo de ellos.



¡Clavos bebedores! Bajo el agua los clavos caen mientras nadas.

Saltando entre las plataformas de la fuente a la izquierda, llegarás a la cuarta soda. Simplemente vete hacia la derecha y descubre la salida.

Los canalones de las tuberías se cruzan aquí, coge uno de la izquierda para descubrir la soda escondida entre las chimeneas.

Da un salto desde esta plataforma o desde el tejado anterior para volar sobre la chimenea de abajo. No te muevas una vez que hayas llegado, Tom te está espiando.

La salida está aquí arriba en el tejado de la última casa. Utiliza las ventanas y los tubos para llegar a ella, pero sé cuidadoso y muévete con rapidez si estás cerca de las plantas.

OBJETOS





¡DIGA QUESO! El queso puede ser encontrado fuera de los niveles. Te dará 50 puntos y poco más.



CLOCK THIS! Every time you find a clock, 30 seconds will be added to the timer.



¡LOS CORAZONES! Agarra un corazón siempre que puedas y conseguirás una vida extra.



¡BOLA LOCA! Si descubres estas grandes bolas puedes incendiar seis pequeñas y lanzárselas a Tom.



¡EL HELADO DE SODA! Encontrarás cuatro sodas heladas escondidas en cada nivel, cógelas y ganarás una vida extra.



¡EXTRELLA DE CALIDAD! Son difíciles de encontrar, pero cuando lo haces aparecerá una sonrisa en tu cara.

Nivel 4

¡Al final se van cerrando las puertas! Comienza en el resorte, el único camino a seguir es hacia arriba, usando los métodos tradicionales de elevación como camareros tontos, sillas e incluso escaleras (¡qué horror!).Tom se esconde detrás de las sillas o sale repentinamente de las paredes, generalmente con algún trozo de queso, procura no caer en la trampa. También ten cuidado con los cuadros, que caerán sobre tu cabeza cuando pases por debajo.



La habitación secreta. Salta desde la izquierda hasta esta pared para encontrar un pasaje secreto lleno de objetos. Coge la misma ruta para salir de aquí.



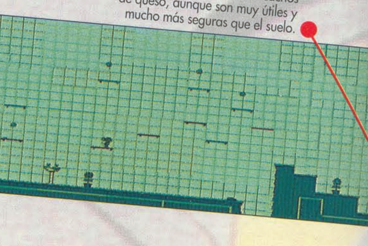
Las sillas y los sofás de muelles son el mejor método para conseguir saltar tan alto como sea posible. Salta hacia ellos y mantén pulsado el botón de salto. Después de unos pocos saltos parece que Jerry no subirá muy alto, pero mantén el botón para alcanzar tu objetivo.



Tom está espiando en cada esquina. Mantente al lado del queso y cerca de las paredes a menos de que no estés seguro de dónde está Tom. No vale la pena pelear por 50 puntos.

Después de todo este trabajo, hay que tomar una ducha. Este nivel está lleno de plataformas secretas y hoyos sin fondo, que llevarán a nuestro héroe roedor a su tumba. Aquí hay erizos de mar así que balancéate hacia arriba y abajo y escapa a nado (es bastante difícil). Mantente presionando el botón de salto para flotar y mover el agua cuando intenten salir. Utiliza las hojas de las extrañas plantas para ganar altura y conseguir llegar a las plataformas.

La mayoría de las plataformas que atraviesan este nivel son sólo cachos de queso, aunque son muy útiles y mucho más seguras que el suelo.



Nivel 6

Dicen que la mayoría de los accidentes ocurren en casa y especialmente en la cocina que es donde te encuentras ahora. Tom está armado con soldados de juguete que se están volviendo para controlar el camino hacia la salida. Al igual que con los cuadros, los platos situados en los estantes son muy peligrosos y se te pueden caer encima si estás cerca. Una buena táctica es acercarte a ellos lentamente hasta que caigan delante.

Tom ataca desde las macetas del suelo y se esconde detrás de las neveras y las galletas.



Aquí están los temidos platos que caen. Si permites que caigan frente a ti muévete o volverán a aparecer casi inmediatamente para caer de nuevo.

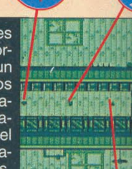


Password:



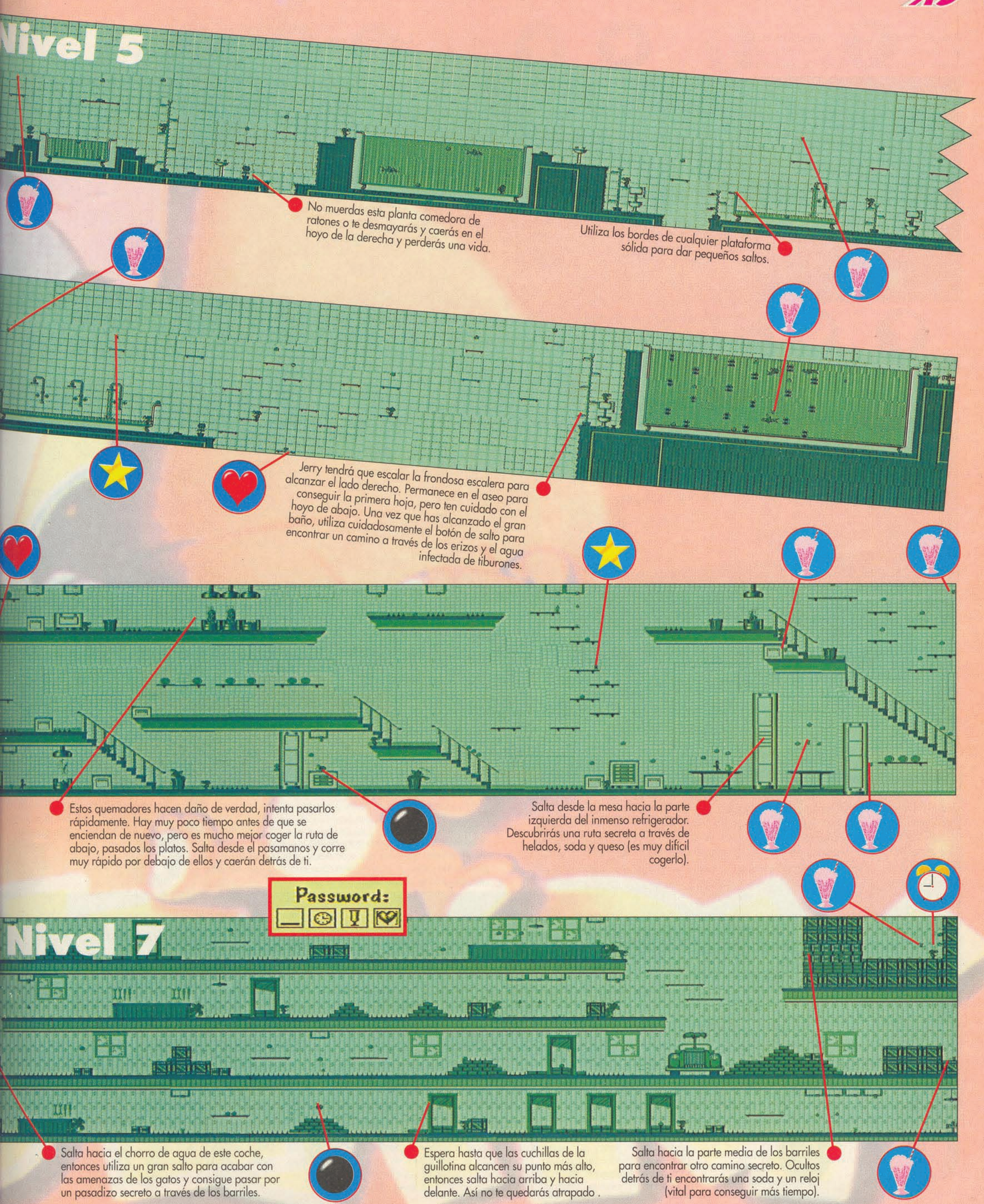
¡Espera un momento, no recuerdo haber visto contraseñas en los primeros niveles! Bien la razón está en que los programadores sólo quisieron dar tres contraseñas, una en el cuarto nivel, otra en el séptimo y finalmente en el décimo.

Después de revisar la casa, es tiempo de enfrentarse a las torturas del nivel del garaje. Hay un montón de pasadizos secretos para buscar. Los torrentes, estallando desde los sobrecalentados radiadores, actúan como el método de subida apropiado para alcanzar diferentes niveles. Junto con lo demás hay una guillotina con afiladas cuchillas de navaja de afeitar. Saltando podrás evitarla, pero ten cuidado con los clavos de la estantería.









Nivel 5
No muerdas esta planta comedora de ratones o te desmayarás y caerás en el hoyo de la derecha y perderás una vida.
Utiliza los bordes de cualquier plataforma sólida para dar pequeños saltos.
Jerry tendrá que escalar la frondosa escalera para alcanzar el lado derecho. Permanece en el aseo para conseguir la primera hoja, pero ten cuidado con el hoyo de abajo. Una vez que has alcanzado el gran baño, utiliza cuidadosamente el botón de salto para encontrar un camino a través de los erizos y el agua infectada de tiburones.
Estos quemadores hacen daño de verdad, intenta pasarlos rápidamente. Hay muy poco tiempo antes de que se enciendan de nuevo, pero es mucho mejor coger la ruta de abajo, pasados los platos. Salta desde el pasamanos y corre muy rápido por debajo de ellos y caerán detrás de ti.
Salta desde la mesa hacia la parte izquierda del inmenso refrigerador. Descubrirás una ruta secreta a través de helados, soda y queso (es muy difícil cogerlo).
Password:
Nivel 7
Salta hacia el chorro de agua de este coche, entonces utiliza un gran salto para acabar con las amenazas de los gatos y consigue pasar por un pasadizo secreto a través de los barriles.
Espera hasta que las cuchillas de la guillotina alcancen su punto más alto, entonces salta hacia arriba y hacia delante. Así no te quedarás atrapado .
Salta hacia la parte media de los barriles para encontrar otro camino secreto. Ocultos detrás de ti encontrarás una soda y un reloj (vital para conseguir más tiempo).

Viniendo desde la derecha y entrando en este tubo, Jerry será lanzado sobre los pinchos del techo de la cueva. Presiona abajo y hacia delante lentamente.



Zambúllete en el agua y nada apresuradamente a la izquierda. Después de esquivar a los tiburones encontrarás la entrada hacia el tubo que te guiará a la primera soda.





Este nivel es un gran laberinto que guarda cavernas bajo el agua con todos sus oscuros secretos subterráneos. Cuando busques el camino para atravesarlo, ten cuidado con los peligros que te acechan. Hay tiburones por todas partes, así como erizos de mar. Utiliza la luz desviándola con el botón de salto para nadar con seguridad al pasarles. Cuidado con los pinchos más oscuros de la caverna, éstos, como esperabas, te caerán cuando nades cerca de ellos. Cuando salgas de los tubos serás impulsado a gran velocidad: muy buena para conseguir una gran altura, pero muy peligrosa ya que irás directo a los clavos.

Si puedes, intenta caminar por alguna de las zonas más anchas del mar (son más seguras). Ten cuidado con el techo, podría ser fatal tocarlo mientras nadas.



En el penúltimo nivel aparece un árbol escapándose como nunca habías visto antes. Más pasajes secretos junto al bloque de energía eléctrica. Otra vez tendrás que buscar la salida. Tom saldrá de su inocente posición justo cuando menos te lo esperes. Aquí tienes un nuevo modo de transporte. Muévete hacia el agujero del tronco y serás conducido a una nueva sección en donde será más difícil buscar las habitaciones secretas.

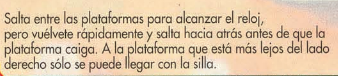
SUMARIO

NOMBRE DEL JUEGO: Tom y Jerry
TIEMPO PARA COMPLETARLO: 1 día
EL RECORD MAS ALTO: 738,290
NUMERO DE NIVELES: 10
DIFICULTAD: Fácil

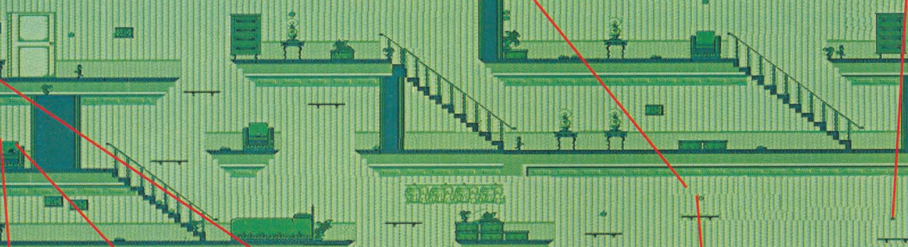
Si piensas que puedes sobrepasar la puntuación de Super XS en alguno de los juegos que aparecen en este ejemplar, por qué no te animas y nos envías tu puntuación con una prueba a SUPER XS High Scores. La dirección la encontrarás al principio de la revista.

Continúa subiendo hasta que llegues a cruzar un agujero del tronco y pases a la siguiente sección. Sube de nuevo cuando quieras regresar.

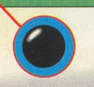
¡Este es el último nivel y todo está permitido! Es mucho más difícil acceder a las habitaciones secretas por lo que tendrás que utilizar todo tu ingenio. Poco más o menos todas las cosas con las que te has cruzado aparecerán aquí. Tienes que alcanzar los soldados en marcha, los cuadros que se caen, las plataformas y los sofás de muelles, luchando con el viejo Tom. Aquí el tiempo tampoco está de tu parte, así que asegúrate de ir por la ruta mostrada por el mapa.



Salta entre las plataformas para alcanzar el reloj, pero vuélvete rápidamente y salta hacia atrás antes de que la plataforma caiga. A la plataforma que está más lejos del lado derecho sólo se puede llegar con la silla.



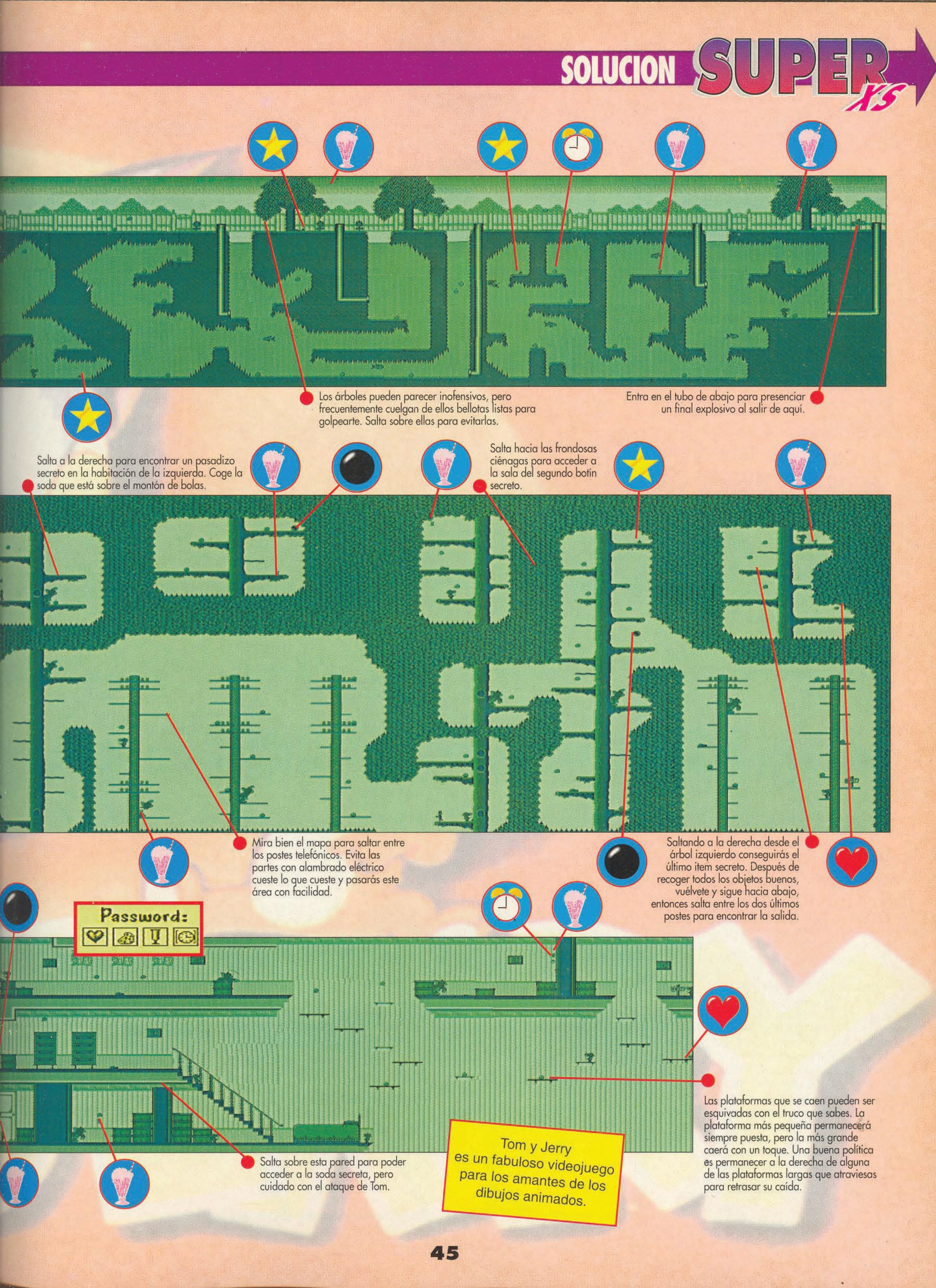


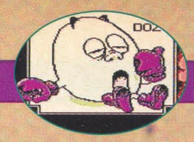


Aún cuando hay un impedimento Tom ataca, tienes que conseguir cercarle en esta pared, es la única manera de coger la soda. Aproxímate a la pared de modo que obligues a Tom a acercarse, cuando desaparezca sigue hacia abajo para acceder al cuarto secreto. La silla que aparecerá sobre la pared de la derecha es para que te la lleves.



Otro pequeño truco para llegar aquí. Utiliza el resorte de debajo de la silla para saltar hacia la parte superior de la pared. Caminando por ellas encontrarás alguna bola y otra soda.


Los árboles pueden parecer inofensivos, pero frecuentemente cuelgan de ellos bellotas listas para golpearte. Salta sobre ellas para evitarlas.
Entra en el tubo de abajo para presenciar un final explosivo al salir de aquí.
Salta a la derecha para encontrar un pasadizo secreto en la habitación de la izquierda. Coge la soda que está sobre el montón de bolas.
Salta hacia las frondosas ciénagas para acceder a la sala del segundo botín secreto.
Mira bien el mapa para saltar entre los postes telefónicos. Evita las partes con alambrado eléctrico cueste lo que cueste y pasarás este área con facilidad.
Saltando a la derecha desde el árbol izquierdo conseguirás el último item secreto. Después de recoger todos los objetos buenos, vuélvete y sigue hacia abajo, entonces salta entre los dos últimos postes para encontrar la salida.
Password:
Las plataformas que se caen pueden ser esquivadas con el truco que sabes. La plataforma más pequeña permanecerá siempre puesta, pero la más grande caerá con un toque. Una buena política es permanecer a la derecha de alguna de las plataformas largas que atraviesas para retrasar su caída.
Salta sobre esta pared para poder acceder a la soda secreta, pero cuidado con el ataque de Tom.
Tom y Jerry es un fabuloso videojuego para los amantes de los dibujos animados.





La Casa del Abuelo







La llave de la casa del abuelo está en el hall sobre la casa de Dizzy. El abuelo Dizzy esta muy enfermo y te necesita para que le hagas algunas medicinas fuera del hongo,de la botella de medicina y la planta. Echalos en la marmita y recibirás el huevo de dragón dorado utilizado en la mina.



Cada vez que consigas una vida extra, tendrás que jugar este fantástico juego para descubrir la imagen adecuada. Comienza por la izquierda y sigue hacia la derecha para completar el acertijo.

¡Caramba, parece que la casa del árbol secreta es un juego en si mismo! No sólo tienes que encontrar todas las llaves de cada puerta y llaves elevadoras, también tienes que resolver los problemas de cada personaje para descubrir qué objetos tienen que utilizar. ¡Dura es la vida de los héroes vengativos!

La Casa de Dora



Dora ha sido transformada en una rana por el malvado hechicero Zaks. El único modo de salvarla es conseguir que la bese un príncipe. Lleva a Dora hasta el príncipe sobre el terreno para una cita a ciegas.

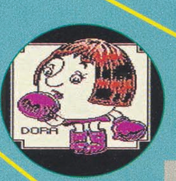
La Casa de Dizzy



Hay algún fruto de energía y la llave de la puerta de Dizzy está aquí. Utilízala para abrir la puerta de enfrente y escapar al maravilloso mundo de Dizzy.



MAPA TREEHOUSE



Baja de las plataformas anteriores y asegúrate de tener suficiente cuerda. Presiona el botón de fuego sobre estas plataformas y te balancearás para conseguir la llave de la casa de Dylan.

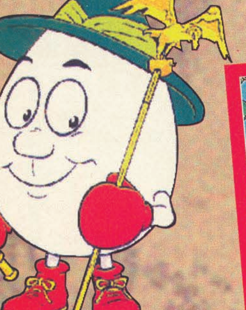
¿Estás buscando la llave para subir al Abuelito?. Bien, tienes que ir a la mina donde te están esperando, a la derecha de la entrada.





Debes estar pensando qué narices hay que hacer aquí. Lo que tienes que hacer es rescatar a Dora de su casa (ella ha sido transformada en una rana) y entonces reunir la pareja. Conseguirás la ballesta.

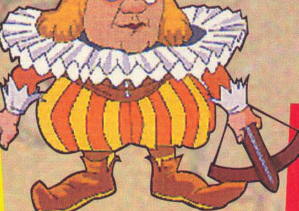
To Crystal Falls



¡Dizzy, Dizzy... cada vez que pienso en ti me da vueltas la cabeza como si fuera una lavadora en el centrifugado...! Aclamado como uno de los mejores juegos de NES, hemos recibido un montón de cartas pidiéndonos la solución a Dizzy. El clásico juego de plataformas de Codemasters nos cuenta las aventuras de nuestro héroe cabeza de huevo cuando intenta rescatar a Daisy, su grácil novia. Presenta algunos de los mayores mapas nunca vistos en los juegos para NES, así como los problemas más perversos. Si eres un joven jugador y fan de la consola NES, no debes perderte el asombroso juego de Dizzy. Este juego es extremadamente difícil y el hecho de que debas atravesar 50 obstáculos para finalizar el juego, lo hacen perfecto para Super XS solución pudiendo completarlo con todos los mapas del juego.

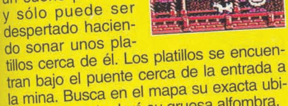


NES DIZZY



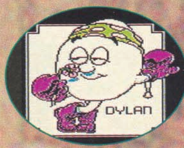
La Casa de Dozy





Dozy ha entrado en un sueño profundo y sólo puede ser despertado haciendo sonar unos platillos cerca de él. Los platillos se encuentran bajo el puente cerca de la entrada a la mina. Busca en el mapa su exacta ubicación. Dozy te dará su gruesa alfombra.

Estrellas como ésta están dispersas y ocultas por todo el juego, pero recuerda que necesitas encontrar las 250 para completar el juego, y eso no lo hace cualquiera.





Reúne el peso caminando por fuera de la plataforma hacia la derecha y entonces activa el objeto cercano a este gancho. El peso arrastrará hacia abajo la plataforma permitiéndote subir.

La Casa de Dylan



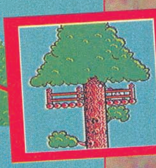
Dylan es un gruñón porque su Poogie preferido (no como el Poobie del Joven Simon) ha desaparecido. Coge la jaula de la casa de Daisy y atrapa a Poogie cuando le veas paseando alrededor. Dylan te dará una vaca pigmea, que podrás cambiar por una judia mágica en el mercado.

La Casa de Denzil





Denzil ha sido golpeado por un congelador mágico y está sacudiéndose en un bloque de hielo. Necesitarás la paja (encontrada a la izquierda de su casa) y el equipo para derretirle fuera. Denzil te dará sus aletas para que puedas nadar bajo el agua.



Salta fuera de este punto (izquierda) y caerás a través de las hojas y la tierra al borde de un árbol a la derecha. Hay una vida extra escondida aquí.

To Mines & Beach

Utiliza el tablón que hay aquí (izquierda) y construirás un puente sobre este hoyo de clavos.Consigue el herbicida asesino de la derecha y entonces regresa hasta la casa del árbol y acaba con la inmensa planta que bloquea tu camino.

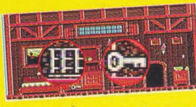
GAME GENIE

Energía infinita
OAOAZAZE

La Casa del Encuentro



La llave de la casa del Abuelo Dizzy la encontrarás aquí en la casa del encuentro junto con un montón de ricos comestibles. Asegúrate de conseguir todas las llaves de estas casas para empezar porque algunas veces se ocultan en las vigas.



Salta fuera de este punto (izquierda) y caerás a través de las hojas y la tierra al borde de un árbol a la derecha. Hay una vida extra escondida aquí.

La Casa de Daisy

La casa de Daisy está vacía como esperabas, pero ella tiene la llave de la puerta de Dozy y la jaula en la que deberías capturar a Poogie. Hay también un par de estrellas y algunos alimentos.





La Calle del Castillo

La calle del Castillo está relacionada directamente con el inmenso castillo de la colina y está llena de guillotinas que bajan sus cuchillas y cogen al menos la mitad de tu energía. También serás atacado por mariposas que te deslumbran y entonces cambian las llaves. Las ratas y murciélagos son también un gran problema; en todos los niveles se mezclan con el fondo y roban trocitos pequeños de energía sin que te des cuenta. Todas las calles están etiquetadas con letras para mostrarte con qué puertas se comunican.

Mr Bean



Coge la vaca pigmea que recibiste de Dylan para este mercader y él te lo cambiará por una judía mágica. Ahora has de llevar la judía al lugar donde Shamus el Duende fue y plantarla.¡Aparecerá un tallo de judía!

Esta puerta es sólo accesible desde el juego del coche mina cuando entras en las minas. Tienes que atravesar todo el camino a través de las pistas hacia la salida final donde puedes coger la pala del sepulturero.

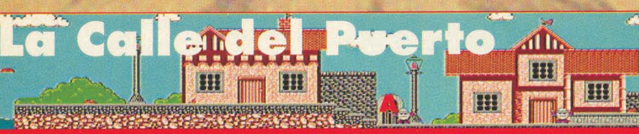
Hay un montón de ratas en esta sección que te quitarán energía. El único problema es que son casi invisibles cuando están cerca de los oscuros ladrillos, de modo que fácilmente puedes no verlas.



La Calle del Puente

La calle del puente es un área de acceso para todo el juego. A lo lejos, a la derecha, se encuentra el juego de río, por la izquierda hay una salida del juego de la mina y también está la ruta hacia el cementerio. Desde el cementerio puedes llegar al tallo de la judía, la playa y entonces regresar al mar que está unido con la casa del árbol de nuevo.

La Calle del Puerto

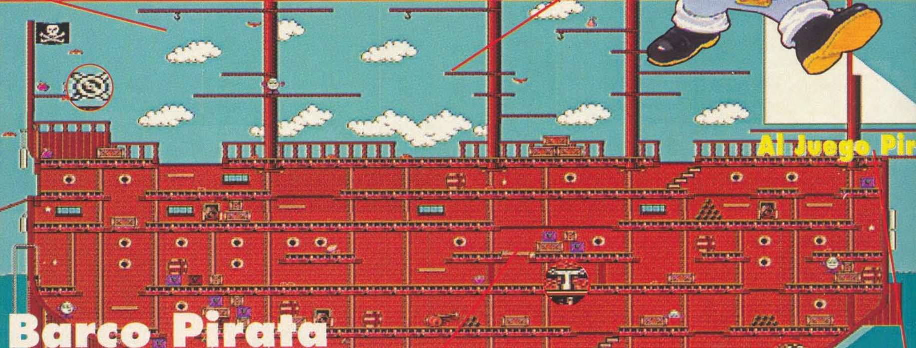


Si siguieras las letras de las puertas entonces deberías poder atravesar las calles sin toparte con los callejones sin salida. Hay ratas y murciélagos por todas partes, pero el destino principal para la Calle del puerto es el barco pirata que está a la derecha. Si sigues el curso del río también puedes ir por el borde de la pantalla cuando ves el agua abierta y que llega sobre la orilla izquierda de estos mapas de calles.

Asegúrate de coger la cuerda al barco que necesitarás para reunir el torno encontrado en el aparejo. Quédate sobre los mástiles y activa la cuerda para balancearte a través de los huecos. Ten cuidado con los murciélagos cuando te balanceas.

Quédate aquí con las cuerdas y prepárate para balancearte hasta el siguiente conjunto de mástiles.

El barco pirata es una parte bastante importante del juego. Para entrar en él tienes que darle al pirata el barril de ron que encontraste al final del juego del río. Dentro del barco la dinamita tiene un uso vital en las minas. El torno se utiliza para acceder al castillo y hay incluso un torno en una habitación del centro.

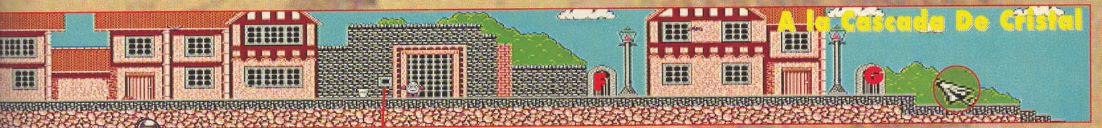


Barco Pirata

Para abrir esta trampilla, necesitarás la palanca encontrada en Calle del Puente. Ahora ya puedes obtener el torno.

Esta es la dinamita. Llévatela a la mina y a un lugar cercano al fusible para hacer estallar las rocas. Ahora puedes conseguir el dragón.

Desde aquí serás empujado fuera por el pirata y tendrás que jugar al juego del pirata (ver en la otra página).



Esta es la entrada principal del castillo. Primero necesitarás el torno (del barco de pirata) para abrir la trampilla, entonces deberás tener la ballesta del principe bobo para disparar a los guardias de palacio desde las almenas en otro sub-juego.



Tunel del Troll



En el primer túnel de la Calle del Castillo (si vienes desde la cascada) hay un troll que quiere la bolsa de oro encontrada cerca de las cascadas.

Las guillotinas aquí son muy peligrosas y pueden quitar a Dizzy al menos la mitad de su energía de un solo golpe.



Esta es la palanca. Se utiliza en el barco pirata para abrir la puerta de la trampilla bloqueada en el centro del puente. En el interior está el torno usado para abrir las puertas del castillo nublado.

Puedes conseguir el barco pirata de una manera realmente fácil desde la entrada de la Calle del Castillo; sólo tienes que atravesar la segunda puerta de la izquierda y entonces la derecha desde aquí. Esta sección de la Calle del Puerto tiene muchas mariposas dispuestas a jugar contigo y también encontrarás una estrella a la izquierda justo antes de la pared.



La Cascada de Cristal

Hacia la Calle del Castillo

Hacia la Casa del Arbol

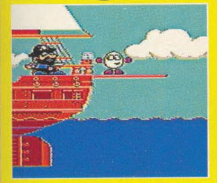
Para conseguir la estrella que hay sobre esta plataforma espera hasta que la hormiga se haya ido lejos desde el borde y salta a la derecha desde este punto. Si te tomas el tiempo necesario no caerás en el agua.

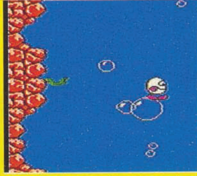
Si quieres que Dizzy no se ahogue en la cascada (aunque los huevos flotan en el agua), espera a que llegue un barril para ir sobre las cascadas; salta hacia él y rápidamente pasa a la orilla.



¡Cielos, hay un enemigo armado corriendo por aquí! Para pasar esta zona consigue el pollo de la izquierda de la casa del árbol y tíralo cuando el enemigo se acerca. La bestia cogerá la carne y correrá, y así podrás explorar este área libremente.

Juego del Pirata





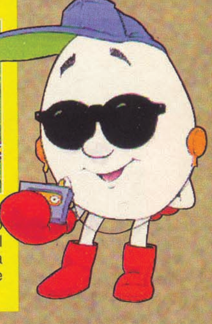
Cerca de la orilla del barco pirata, el pirata te hará caminar sobre tablón y nuestro pobre cabeza de huevo se zambullirá en el agua. La manera de escapar (si no has conseguido el equipo de buceo, podrías ahogarte) es caminar sobre las burbujas cuando se elevan. La burbuja más grande flotará más tiempo. Asegúrate de caminar por fuera de las burbujas.

Juego del Río





Camina por el borde derecho de la Calle del Puente y llegarás al juego del río. El objetivo es durante un tiempo viajar dentro de un barril mientras recoges estrellas hasta que alcanzas el final donde recogerás el barril de ron y lo llevarás a la cascada de Cristal. Mucho cuidado, no te dejes atrapar por el loco que te persigue en otro barril y esquiva a los cocodrilos.



Mapa de Tierra 1

Hacia la casa del Árbol

Puente del Hacha



Coge el hacha de los últimos niveles de la mina y entonces ve al puente y actívalo. Ahora caerás al agua donde los platillos y más estrellas están escondidas.

La casa del árbol no sólo está conectada a la ciudad sino también a las minas, a la playa y al mar. El primer mapa de tierra está lleno de objetos útiles como el hongo, la llave inglesa y el pico. Aparte de este fácil acceso a las minas, está también el puente que puede ser cortado, pero ¡ojo!, tienes que tener cuidado con los volcanes. Utiliza la sombrilla para evitar cualquiera daño.

Todas las lámparas en la mina te harán daño si las golpeas, fíjate donde saltas. Los murciélagos son también abundantes en esta atmósfera subterránea, supongo que ya te lo esperabas.

Esta sección de tierra está cubierta de cenizas debido a la constante erupción de los volcanes. Coge tu sombrilla en está sección para protegerte de la lava, las cenizas y demás cosas "calentitas".

Mapa de la Mina

Al Coche de la Mina

Estas primeras rampas al coche del juego de la mina (mira a la derecha). Tendrás la oportunidad de escapar por una de las cuatro salidas, pero si murieras regresarías siempre aquí.

Coge la llave inglesa (que encontraste sobre la superficie) de esta máquina y ponla en funcionamiento. La máquina ahora estará viva, así que ya podrás usar todos los ascensores.

La mina es muy importante porque no sólo tiene algunos detalles importantes, sino que también tiene el juego del coche de la mina con el cual puedes ser transportado por el mundo Dizzy. Si consiguieras la dinamita también podrías visitar al dragón de los huevos dorados. Pero necesitas un huevo de oro del Abuelito Dizzy para conseguir acercarte a la Guarida del Dragón.

Estos dos puentes están situados en la "línea de fuego" de la lava (nunca mejor dicho). Si coges la sombrilla no te hará tanto daño pero, de cualquier modo, corre y esquiva los misiles.

Aquí es donde emergerías si tuvieras éxito en el juego del pirata. Observa que éste es un atajo a esta sección.

Mapa del Mar

Hacia Mapa Tierra 1

Recuerda nadar bajo esta formación de roca cuando tienes las aletas y el equipo de buceo porque hay muchas estrellas aquí.

TRUCO

Ve al título de la pantalla, justo antes de que comience el juego y mantén presionando los botones izquierdo y select cuando pulses start. Ahora comenzarás con cuatro vidas en lugar de tres.

En el mar es donde puedes encontrar muchas estrellas y e incluso explorar los restos de un antiguo naufragio. Si consiguieras el pico podrías encontrar una cueva oculta pero no olvides nadar alrededor de toda la isla cuando tienes las aletas. El equipo de buceo (encontrado al principio) te ayudará en muchas áreas.

Estos peces cogen tu energía y no pueden ser destruidos. Nada justo debajo de ellos.

El segundo mapa de tierra tiene un acertijo que se refiere a la sal y el agua pero es también el mapa conector entre el mar y el cementerio. También notarás que éste es donde Shamus el Duende está fuera.

Mapa de Tierra 2

Hacia el Mapa del Mar

Coge el cofre del barco naufragado y tráelo aquí abajo antes de puedas alcanzar la plataforma más alta. No hay ningún tesoro dentro de éste si es lo que estás pensando.

La clave para resolver este problema es que en el agua ciertos objetos como la madera se mantienen a flote cuando añades sal. ¿Te estás yendo a la deriva? Toma la bolsa de sal que encontraste en la parte izquierda y tírala al agua, así flotará el tronco y podrás cruzar. No saltes hacia los troncos o caerás al agua. En lugar de eso, camina fuera de la orilla y entonces salta hacia el otro extremo.



Deberías tener las aletas y el equipo de buceo antes de ir a la cueva submarina. Aparte de la abundancia de estrellas inaccesibles, hay también un conjunto de platillos para despertar a Dozy.

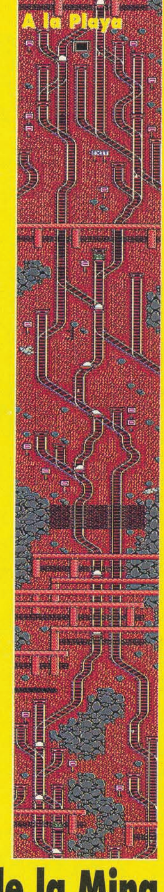
Hay hormigas mortales a lo largo de toda esta sección de tierra así como arañas escondidas en los

Para conseguir pasar esta rápida bola de fuego de dragón, debes tener otra bola de dragón dorada en tu poder. Consigue el huevo del Abuelo Dizzy. Ahora puedes conseguir el trébol dorado.

Coge la dinamita encontrada en el barco pirata en este lugar y ponla en el extremo del fusible. Ahora salta sobre el émbolo y las rocas serán lanzadas muy lejos.

Usa el pico (encontrado en la playa) para liberar a esta burbuja atrapada aquí y entonces viaja sobre la burbuja a la plataforma anterior. También puedes ir hacia la cueva de abajo.

Este es Shamus el Duende. No puedes conseguir pasar a Shamus hasta que le des el trébol dorado encontrado en la guarida de dragón. Cuando se vaya puedes plantar la judía mágica donde señalan los puntos.



A la Playa

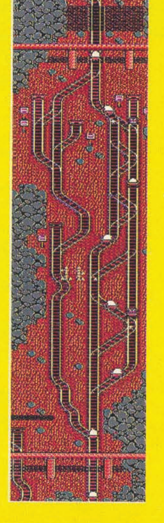
A la Calle del Puente

Hacia el Duende



El Juego de la Mina

La mina de Carlberg.¡Qué divertido! Cuando Dizzy salta hacia el coche al estilo de Indiana Jones, está en el juego de la mina, en el cual guiará el coche a través del laberinto lleno de pistas y de trampas. Hay cuatro salidas marcadas en el mapa, si sales por la última encontrarás la pala del sepulturero que utilizarás en el cementerio. Presiona a la vez los botones izquierdo y derecho para viajar a diferentes áreas del camino y ten cuidado con los trolls de los coches que vienen en dirección opuesta. Debes evitar los callejones sin salida, los trolls y los agujeros en el camino. Si quieres un consejo, aprovecha los momentos de peligro en los que el movimiento de la pantalla se ralentiza y tienes tiempo de planear con cuidado tu próxima acción. Y si ves los signos "Exit o "X" evítalos o el juego acabará para ti de forma instantánea.



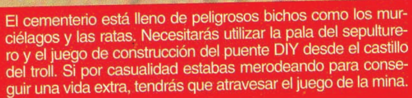
Plantando la Judía



Coge la judia mágica de la tienda y plántala aquí. Un tallo de judia crecerá y podrás treparlo para acceder a los mapas de nube y al castillo de nube.

Cementerio

El cementerio está lleno de peligrosos bichos como los murciélagos y las ratas. Necesitarás utilizar la pala del sepulturero y el juego de construcción del puente DIY desde el castillo del troll. Si por casualidad estabas merodeando para conseguir una vida extra, tendrás que atravesar el juego de la mina.





Aquí es donde el mapa se une con el segundo mapa de tierra y el mapa del mar (ver página anterior). El duende te está esperando aquí y es donde el tallo de judía crecerá.

Utilice la pala del sepulturero aquí para excavar un agujero en la tierra y proseguir a la cueva secreta de abajo.

Creando el Puente de Cuerda



Para conseguir la llave de esqueleto de la derecha tendrás que coger el kig de construcción del puente de cuerda DIY que hay en el castillo de Troll y utilizarlo aquí para atravesar el hueco.

La llave del esqueleto que encuentres aquí la puedes utilizar para poner en marchar el ascensor hacia el castillo que hay en la nube. Qué suerte que estás tan cerca, ¿verdad?.



Coge el cubo de agua aquí y entonces salta en el agua para llenarlo (debes tener el cubo lleno de agua). Ahora colócalo debajo del agujero y vuelve a subir.

Utiliza la manivela sobre esta puerta para abrirla y pasar al castillo de nube y a la etapa última del juego.

Zaks



Para completar el juego, todo lo que tienes que hacer es mantenerte a la derecha del espejo y saltar como un relámpago para volver a golpear el espejo. Ahora salta hasta Daisy para darle un beso.

Mapa de las Nubes





Una vez que consigues llegar a este punto del tallo de judía, no puedes subir más. Utiliza las nubes para subir al castillo sobre la nube y recuerda que tienes que coger todas las estrellas.



El único modo de acceder al castillo de la nube es subir por el tallo de judía o algunas veces saltando entre las nubes. Si estuvieras mucho tiempo sobre una nube, acabarías cayendo y la caída es no pequeña. Recuerda que tienes que tener la llave para abrir las puertas de las nubes.

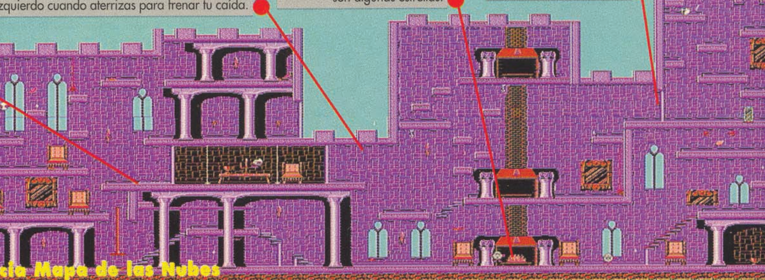
Mapa del Castillo de las Nubes

Este salto es realmente difícil de realizar porque estás rodando por fuera de las plataformas. Utiliza la cuerda para balancearte y atravesar este hueco y entonces inmediatamente presiona el botón izquierdo cuando aterrizas para frenar tu caída.

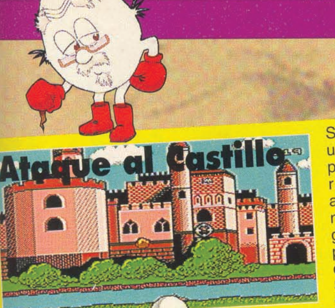
Dizzy necesitará el cubo de agua para apagar el fuego de la chimenea. La recompensa son algunas estrellas.

Esta puerta sólo se abrirá si has encontrado las 250 estrellas que estaban repartidas por el mundo de Dizzy.

Coloca la alfombra gruesa de Dozy sobre esta cama de pinchos para que no te hagan daño. Busca las trampas de cuerda en la siguiente habitación.



Bien, esto es todo amigos. En el castillo de nube es donde el Malvado Zaks tiene a Daisy en lo alto de la torre. Sin embargo, para rescatarla vas a necesitar la llave del esqueleto, la alfombra gruesa, el cubo de agua, la cuerda y las 250 estrellas para abrir la puerta mágica. Entonces tienes que escalar la torre.



Sólo necesitas visitar el Castillo Troll una vez para conseguir el juego del puente DIY. Cuando entres en el rastrillo de la Calle del Castillo, asegúrate de tener la ballesta y al menos otro objeto. En el castillo golpea a tantos hombres como puedas. Utiliza el otro botón para disparar misiles y ellos retrocederán. Si les golpeas más veces que ellos a ti, entrarás en el castillo.

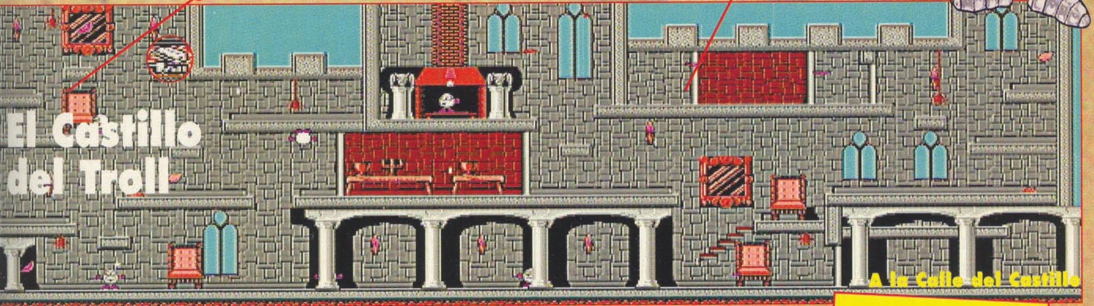
SUMARIO

NOMBRE DEL JUEGO: Las fantásticas aventuras de Dizzy
TIEMPO PARA COMPLETARLO: 4 días
PUNTUACIÓN MÁS ALTA: 9,458
NÚMERO DE NIVELES: Ninguno
DIFICULTAD: Difícil

Si crees que puedes batir los récords de SUPER XS en los juegos que aparecen en esta revista... ¿por qué no nos mandas el tuyo con una prueba de que lo has conseguido?

Utiliza las sillas para subir y conseguir llegar a las plataformas más altas. El equipo de construcción del puente está aquí. Lo utilizarás en el cementerio.

Deberías solamente visitar el castillo una vez y asegurarte de coger todas las estrellas que están esparcidas a su alrededor. Hay alguna aquí, pero no son visibles desde el suelo.



Abrete paso en el castillo con la ballesta disparando a los guardias en las almenas y entonces podrás entrar y conseguir el kit de puente de cuerda DIY más importante de los utilizados en el cementerio. El castillo está lleno de arañas, trampas hechas de cuerdas así como cientos de ratas asquerosas.

Con nuestro héroe cabeza de huevo vivirás las más fantásticas aventuras.

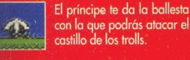


Objetos



El equipo de buceo está en la playa y con él podrás respirar bajo el agua.

Conseguirás la judía mágica cambiándola por la vaca enana. Plántala y crecerá un tallo enorme.



El príncipe te da la ballesta con la que podrás atacar el castillo de los trolls.

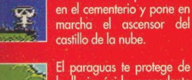


A lo largo del mapa encontrarás las llaves del ascensor con las que podrás entrar en cualquier ascensor.

Encontrarás esta moneda en la cueva secreta del mar y te dará puntos extra.



Para hacer la medicina del abuelo mezcla la seta, la botella y la planta.



La llave del esqueleto está en el cementerio y ponte en marcha el ascensor del castillo de la nube.

El paraguas te protege de la lluvia ácida procedente de la erucción de los volcanes.



Si usas la cereilla y la paja podrás eliminar fácilmente a Denzil.

El hacha está en las minas y se utiliza para romper el puente y conseguir los platillos.



El cubo está en el cementerio. Llénalo de agua y apaga el fuego del castillo de la nube.

La palanqueta está en la calle del puente, úsala para conseguir la manivela en el barco pirata.



Hay vidas extras en todos los niveles. Tendrás que reordenar el puzzle para ganar.



Consigue el trébol dorado del dragón y dárselo a Shamus el "Duende".



El tablón de madera está cerca de la casa de Dizzy y puedes usarlo para pasar los agujeros.

Dylan te da la vaca enana, cambiala por la judía mágica en la calle del castillo.



El hervicida lo encontrarás cerca de la casa del árbol y sirve para matar a las plantas gigantes asesinas.



La planta estrella de la casa del árbol es uno de los ingredientes de la medicina del abuelito.

Dale esta bolsa de oro al trol que hay en el túnel de la calle del castillo, así te librarás de él.

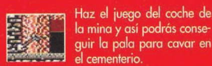


En esta jaula puedes meter al poogie dorado y así entregárselo a Dylan.

Consigue el kit de cuerda DIY en el castillo del trol y utilízala en el cementerio.



Las aletas son de Denzil y te permiten nadar más de prisa.



Haz el juego del coche de la mina y así podrás conseguir la pala para cavar en el cementerio.



Con la receta tendrás la clave de los ingredientes que se usan en la medicina del abuelo.

Puedes encontrar la piqueta en la playa; úsala para sacar los restos del naufragio.



Tira la bolsa de sal en la piscina venenosa y así el tronco saldrá a la superficie.



Saca el cofre que hay en el barco hundido y úsalo para subir a las plataformas más altas.

La curación del abuelito Dizzy tiene bastante que ver con los huevos del dragón. Ya puedes ver al dragon.

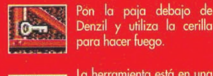


Dora es la rana y tienes que entregarla a la princesa (ya sabes, la historia del beso).



Hay seis llaves de puertas para entrar en cada una de las casas de Dizzy.

La cuerda es vital,te permite balancearte por encima de los agujeros.



Pon la paja debajo de Denzil y utiliza la cerilla para hacer fuego.

La herramienta está en una habitación cerrada del barco pirata. Con ella puedes abrir el castillo de la nube.



Encontrarás los platillos en la cueva submarina. Hazlos sonar cerca de Dozzy.



Juega al juego del río y llévate este barril de ron para dárselo a los piratas del barco.



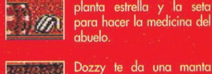
Dale el pllo al pesado de Armourog en la cascada de cristal.



Coge la dinamita en el barco pirata y úsala con las piedras de la mina.



Cuando tengas todos los ingredientes en la marmita, dale la medicina al abuelo.

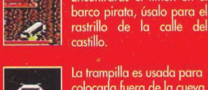


Mezcla la botella con la planta estrella y la seta para hacer la medicina del abuelo.

Dozzy te da una manta para que tapes los clavos en el castillo de la nube.



Con este objeto podrás salir de la cueva secreta del cementerio.



Encontrarás el timón en el barco pirata, úsalo para el rastrillo de la calle del castillo.

La trampilla es usada para colocarla fuera de la cueva secreta en el cementerio.



La manivela se encuentra en el bnarco pirata y abre la puerta del castillo de la calle.

Con FINAL FANTASY ADVENTURE los propietarios de la Game Boy tienen su propia versión del Juego de ZELDA. FINAL FANTASY ADVENTURE lo tiene todo, incluso una enorme área en la que jugar con muchísimos elementos y personajes. Ni que decir tiene que éste es también un juego difícil, y que está lleno de problemas que, incluso con el juego ganado, puedes intentar resolver y así pasarás un buen rato. A pesar de todos los obstáculos, el equipo de Super XS no se amedranta tan fácilmente, así que, tras muchas horas de juego... ¡Aquí tienes la verdadera, la única, la mejor solución a FINAL FANTASY ADVENTURE!

FINAL FANTASY ADVENTURE

GAME BOY



EL COMIENZO

Tu búsqueda empieza en los calabozos del Oscuro Lord. Primero tendrás que destruir a los guardianes -simplemente utiliza tu espada con un ligero ataque- y entonces tendrás que seguir por los corredores para llegar a la siguiente batalla, parándote en el camino para charlar con un moribundo del que te haces amigo (pronto será un ex-amigo). Una vez que hayas destruido al segundo monstruo, de forma similar a la primera, podrás escapar del calabozo. A la derecha encontrarás al Oscuro Lord; te echará fuera y te empujará a la orilla del precipicio. No te apures, éste no es el final, sólo es un dramático comienzo.



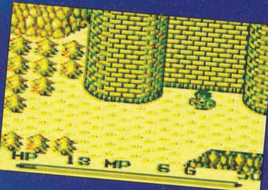
PRIMERA PARADA: TOPPLE

Desde el principio deberás buscar a la chica que tienes que rescatar. Lo primero es recapacitar: sube al Topple que hay dos pantallas a la derecha, una pantalla abajo, otra a la derecha, entonces sube. Compra un casco de acero, unas cuantas llaves y otros muchos objetos, entonces pasea alrededor hasta que hayas hablado con todos los de la ciudad. Desde la entrada a "Topple", debes ir una pantalla a la derecha y una pantalla abajo para encontrar a la chica. Destruye a unos cuantos monstruos y ella se unirá a ti en tus aventuras. La chica siempre te seguirá seleccionando las preguntas y salvándote de todos los peligros.



SEARCH DOWN BOGARD

Más que una famosa estrella de película, eres un viejo quejoso que no duda en escribir a su MP quejándose de los horrores de los vídeojuegos. Bogard puede ayudarte dándote alguna información y, lo más importante, las armas Mattock. Encuéntrale, vete una pantalla a la derecha desde la pantalla de la chica, una arriba, una a la izquierda cruzando el puente, otra pantalla a la izquierda, sube una, cruza el puente, una nueva pantalla a la izquierda y cruza el puente. Sube a la vid, sigue a la izquierda de la vid, continúa tu camino hacia la izquierda cruzando las viñas desde una pantalla de abajo. Dirígete a la izquierda, coge una vid y sube para conseguir a Bogard. Tendrás que hablarle durante un ratito antes de que se despida.





LA CUEVA DEL ESTE

Tu siguiente tarea es llegar a la casa de Wendel, pero primero tendrás que ir a la cueva Este, situada una pantalla abajo, una a la izquierda y una arriba. Sigue a la derecha en dirección a las viñas, dos a la derecha y entonces baja la viña. Utiliza el "Mattock" para poder pasar a través de las rocas, entonces baja dos habitaciones y sube las escaleras, y así estarás fuera otra vez.

EL HACHA

Lo siguiente que tienes que hacer es buscar el hacha, para lo cual tendrás que seguir dos pantallas a la derecha, una abajo y otra a la derecha. Llegarás a una tienda en la que también venden algunos artículos de regalo. Es muy importante que compres el hacha; si no tienes bastante dinero para comprarla sal a luchar un rato y mata a unos cuantos enemigos hasta que tengas suficiente.



LLEGAR HASTA KETT

Un misterioso castillo situado al Oeste será tu próximo destino. Desde la tienda



COMBATE

Cuando luchas contra tus enemigos, lo mejor es encontrar un lugar seguro - cerca de la parte superior de una habitación- y entonces mantén a los monstruos a raya utilizando el ataque de salto. Si eres atacado desde todos los lados utiliza la rápida técnica del puñal para ganar espacio.
Con la mayoría de los guardianes, el truco es explotar sus limitaciones -ellos vienen desde lo lejos de la pantalla, en cualquier dirección y disparando- así que puedes atacarles y anticiparte a sus disparos. Por ejemplo, si un jefe puede disparar sólo fuego hacia delante, entonces atácale desde un lateral o desde arriba, es más efectivo.



ontinúa una pantalla a la derecha, una bajo y otra a la derecha, una abajo y os a la derecha. Entra en el castillo y ve la habitación más alta para recoger información concerniente a la llave para la ueva y al místico espejo (tendrás que tilizarlo más tarde). Vuelve al área rincipal, charla con el hombre y sigue acia la habitación de la izquierda. Por esgracia, durante la noche la chica esaparecerá, o mejor dicho, las gentes el castillo de Kett la secuestrarán. Para escatarla tendrás que ir a la cueva por el lado Este, y si lo consigues habrás ganado la curación mágica, que hace que tus heridas se desvanezcan si tienes bastante magia.



EL ESCONDITE DE LOS HOMBRES-LAGARTO

Para encontrar la llave, tienes que ir tres pantallas a la izquierda, una abajo y destruir a todos los hombres-lagarto para encontrar la llave de bronce.



DE LA CUEVA ESTE AL ESPEJO

Sube a una habitación, una a la derecha y una arriba -esta es la parte más fácil del juego-. Una vez dentro, solicita la ayuda del hombre, entonces continúa una pantalla arriba y una a la derecha, entonces pisa sobre el resorte y baja las escaleras. Ahora estás fuera. Cruza a la derecha, baja la viña, dirígete a la izquierda de la cueva, sitúate en una habitación de la derecha, rompe la pared con el Mattock y entonces baja y consigue la hoz del pecho. Utiliza ésta para conseguir salir de la habitación y regresar a la posición de salida.
Desde aquí baja a una nueva pantalla y rompe el muro de la derecha con otro Mattock. Sigue una pantalla a la izquierda, entonces utiliza una llave para abrir la puerta superior y poder continuar. Pon el arca en el resorte y baja las escaleras. Aquí encontrarás un lago que te llenará de energía siempre que quieras. Vuelve a subir las escaleras, vuelve a bajar una habitación y continúa dos pantallas a la derecha, sube una y utiliza una llave para ir a la derecha. Destruye a todos los monstruos para conseguir el escudo de acero. Vuelve a la izquierda, utiliza la hoz para cortar los arbustos y sube.
Continúa a la derecha y utiliza el "Mattock" para bajar unas cuantas escaleras. De nuevo estás fuera, ahora continúa a la izquierda cruzando las viñas, luego baja y finalmente ve hacia la derecha para poder bajar una pantalla. Utiliza las viñas para conseguir llegar al puente, sigue a la izquierda y atraviesa la entrada de la cueva.
Ahora cruza el puente, atraviesa la puerta de la izquierda, baja otra vez y utiliza una llave para ir a la derecha. Atraviesa la habitación superior, utiliza el Mattock para pasar a través de la roca y entonces da un golpe en la última piedra para poder accionar el resorte y hacer que las escaleras aparezcan. Baja éstas, sigue a la derecha y te encontrarás cara a cara con una gran serpiente.
Para vencerla, vete a la parte superior de la pantalla y golpéala con el hacha cada vez que se acerque. Dale unos cuantos golpes, sé paciente y utiliza tu escudo para desviar cualquier bola de fuego. Una vez que esté destruida conseguirás el espejo y el fuego mágico y te hallarás fuera de la cueva. Desde aquí, vuelve al castillo de Kett.



REGRESO AL CASTILLO DE KETT

Una vez aquí selecciona el espejo de todos los objetos y habla con el guardia; éste se convertirá después en un horrible monstruo, pero con unas cuantas bolas de fuego acabarás con él. Dirígete a la derecha dos veces, entonces sube, sigue a la izquierda y finalmente baja las escaleras. Vete abajo, usa el Mattock para atravesar la pared de la derecha, continúa en esa dirección, sube y ve otra vez a la derecha antes de bajar dos veces. Sigue a la izquierda y utiliza el Mattock para atravesar las jarras y llegar hasta un resorte que hará aparecer un nuevo grupo de escaleras. Baja éstas, continúa a la derecha y sube dos veces, utilizando una llave para conseguir pasar la segunda puerta. Ahora encontrarás la cadena. Para salir de la trampa utiliza la cadena y engánchala al borde de la derecha.
Regresa a las escaleras, y sube a ellas en la siguiente habitación. Ahora te encontrarás en la parte más alta de los muros del castillo. Sigue a la izquierda, utilizando la cadena para saltar el hoyo y entonces sigue a la izquierda otra vez. Utiliza los escalones para volver al castillo.
Desde aquí sigue a la izquierda, sube y

ATRIBUTOS

Hay cuatro atributos diferentesy tendrás la suerte de aumentar uno cuando tu nivel aumente. Concéntrate en mantener a tope tu poder y tu resistencia por igual, ya que la sabiduría y la voluntad aumentarán cuando los anteriores estén muy altos.

OBJETOS PARA DESPEJAR EL CAMINO

Hay numerosas armas y objetos en Final Fantasy Adventure. Algunos de ellos tienen usos especiales. Cuando llegas al final deberías utilizar alguno de estos objetos para despejar el camino.
Mattock/Morning Start: Rompe paredes y rocas (utiliza otra arma sobre una pared sospechosa para ver si el sonido es diferente).
Axe (Hacha): Destruye árboles.
Sickle: Corta los arbustos
Chain: Lanza la cadena sobre un poste y te permitirá cruzar profundos abismos.







espera a que tu potencia de arma esté al completo antes de cruzar el foso. Para no caerte, simplemente sube hasta llegar a las escaleras que te llevarán al nivel correcto. Ahora continúa a la derecha dos veces, sube una vez y camina hacia la izquierda, accionando el resorte para que las escaleras aparezcan. Sigue éstas hacia abajo, rompe la última jarra de la derecha y baja por este nuevo grupo de escaleras. Continúa de frente y hacia abajo y te encontrarás en una especie de cripta. Sigue hasta el último cajón y toca el segundo de la derecha para encontrar a la chica. Ahora todo lo que tienes que hacer es salir de aquí. No olvides que la chica puede curar tus heridas mientras ella está contigo. Una vez que regresas a la entrada, tendrás que luchar contra Lee. Pide a la chica que no deje de estar a tu lado para curarte y, cuando el demonio abra su capa, atácale con la cadena y la bola de fuego. Una vez que esté muerto,



conseguirás el hechizo del sueño y podrás dirigirte hacia Wendel.

HACIA WENDEL

Para llegar a Wendel, sigue a la derecha tres veces desde el castillo. Entonces baja hacia la guarida de los hombres lagartija y continúa a la izquierda. Utiliza la hoz para cortar los arbustos y poder bajar. Abrete paso hacia la izquierda y sube entonces utilizando tu cadena para cruzar el río. Ahora sigue bajando sobre el lado izquierdo, siguiendo el río a la derecha. Bajamos dos veces y a la derecha una vez, Wendel está a la derecha, encima tuyo.

YA EN WENDEL

Una vez que estás en Wendel, ve primero a la tienda y compra llaves, Mattocks y gotas para los ojos. También puedes comprar un casco de acero y una armadura de acero si deseas una protección extra.

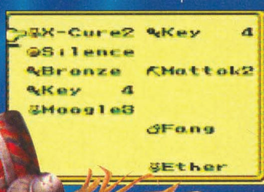
Ahora seguimos hacia el templo que hay por encima de la ciudad donde encontrarás a Cibba. Después de una animada secuencia donde la chica ve a su madre (quien resulta ser también tu madre), la chica vuelve a ser secuestrada, esta vez por el individuo que te ayudó



antes en la cueva. De hecho, el tipo no es otro que el malvado Julius, aquél que se llevó a la chica a su aeronave. Cuando Julius te vence, el anciano del templo te enseña el hechizo para la cura. Ahora debes alcanzar la aeronave, pero primero tienes que conseguir la armadura plateada.

LA CUEVA DEL ENANO

Deja Wendel y sigue hacia la izquierda dos veces. Utiliza tu hacha para cortar los árboles, entonces sube a la izquierda y sigue hacia abajo. Continúa hacia abajo de nuevo, sigue a la izquierda y encontrarás la cueva del enano. Entra y sigue a la izquierda para obtener información concerniente a la mina; entonces sal fuera otra vez y continúa subiendo. Utiliza tu cadena para cruzar el





río, baja, vete a la derecha y abajo otra vez y llegarás al almacén. Compra el aceite y resérvalo para la mina.

EN LA MINA

Si quieres llegar hasta la mina, sube desde el almacén, cruza el río, sube otra vez y entonces corta los árboles para que puedas subir, sigue a la izquierda y habrás llegado a donde quieres.

Una vez dentro, selecciona el aceite y la hoz y entonces sube al tren. Deja que te lleve a la izquierda, abajo y a la derecha y entonces utiliza la hoz para mover la palanca y así hacer que las vías cambien. Repite la operación con la siguiente palanca y te encontrarás yendo a la izquierda, para acabar -es lo más usual-aterrizando en un gran hoyo. Una vez aquí, te encontrarás con Watts, quien te ayudará a buscar la plata. El también te venderá variados objetos, si le preguntas, incluyendo los importantes Mattocks. Ahora sube, entonces camina hacia la derecha y abajo, utilizando el Mattock para lograr pasar por las rocas. Recarga tu energía en el lago. Ahora vuelve a subir y rompe la pared derecha con el Mattock. Cruza el tramo de las jarras hasta llegar al resorte y baja por las escaleras. Una vez fuera, continúa a la izquierda dos veces y entra a la cueva. Sigue a la izquierda, entonces sube y sigue subiendo las escaleras. Sigue a la izquierda, atraviesa la puerta, baja las esca-



leras y baja a la viña donde encontrarás un gigantesco ciempiés. Para vencer a este guardián, intenta situarte en la esquina de la habitación y utiliza la cadena y el fuego mágico para verle, apuntándole a la cabeza.

Watts te echará una mano, por lo que no deberías tener mucha dificultad para vencerle. Una vez que lo hayas hecho, serás llevado fuera, donde Watts devolverá la plata a la cueva del enano. Puedes comprar la armadura plateada, el escudo y la espada.

A TRAVES DE GAIA

Desde la cueva del enano, sigue al Norte hasta que llegues a un cueva. Entra y continúa a la izquierda, baja dos veces y sube las escaleras -de nuevo estarás fuera-. Aquí Bogard se unirá a ti en tu búsqueda de la aeronave.

HACIA LA AERONAVE

Baja dos veces, entonces vete a la izquierda y sube tres veces. Si es necesario, utiliza la posada para recobrar



energía. Ahora sigue a la izquierda atravesando los árboles y cruzando el puente.

Continua hacia la izquierda de nuevo, sube, cruza el puente y entra en un almacén. Compra el casco de plata y más Mattocks, entonces vete y contiúa a la derecha y a la derecha de nuevo. Dirígete hacia arriba, sigue a la derecha atravesando los árboles y utiliza tu cadena para cruzar el río. Sube y sigue hacia la derecha, consigue llegar a la parte más alta de la plataforma con la cadena y continúa hacia la izquierda. Baja a las viñas, entonces sigue a la



izquierda, abajo, a la izquierda, arriba y arriba de nuevo y llegarás a la aeronave. Escala por el lateral y subirás a la cubierta.

A BORDO DE LA AERONAVE

Sube por el lado izquiedo, entonces

Final Fantasy Adventure es un emocionante juego para los amantes de Game Boy.

igue a la izquierda y baja. Atraviesa la uerta, continúa hacia la izquierda tres eces, sube una, ve a la derecha y baja as escaleras.
De nuevo, ve a la izquierda, entonces baja y acciona el resorte para descubrir l camino de la escalera y bajar por éste. Continúa hacia la izquierda dos veces, entonces baja y te encontrarás a la chica. Para rescatarla debes regresar a las escaleras, subir éstas, volver a subir, ir a a izquierda, subir las escaleras, bajar, ir



a la izquierda tres veces, bajar a la zquierda, bajar las escaleras y subir dos eces.
Sube las escaleras de nuevo en la iguiente habitación y estarás fuera. Ve a a derecha una vez, arriba, izquierda dos eces, abajo, derecha y abajo otra vez. Ahora estarás fuera del barco -a la derecha está la ventana principal de la chica-. Ella te dará el pendiente, entonces Julius aparecerá y te echará uera de la aeronave.

HACIA MENOS

Desafortunadamente para ti, durante tu desembarco en la ciudad de Menos una chica llamada Amanda te robó el pendiente. Necesitarás encontrarla rápidamente, pero primero intenta erminar el ataque, entonces habla con el tro villano para conocer algunos detalles



el hermano de Amanda. Continúa al Sur esde la ciudad, cruza el puente, sigue al Norte, entonces continúa a la derecha, cruza el puente ahora sigue el viaje hacia l Norte y continúa por el camino del Noroeste y luego por el del Este, después ve hacia el Norte y por último igue por el camino del Oeste.
Continúa al Sur seguido por el Oeste, entonces utiliza la cadena para cruzar el o, ahora sube al huevo hasta que se ompa. Vuelve al pueblo y sigue travesando el camino Oeste.

EL DESIERTO

Viaja hacia el Norte a lo largo de tres antallas hasta que no puedas seguir, entonces sigue hacia el Oeste durante dos pantallas y dirígete luego al Norte para llegar a la ciudad de Jadd.

EN JADD

Sitúate al Norte del pueblo, entra en la mansión y habla con Davias Leius Travis. Ahora dale la bolsa con el colmillo que recuperaste de uno de los monstruos al desembarcar en la parte superior derecha del pueblo. El te dará una pista para llegar a la cueva Oasis. Encontrarás la pantalla Oasis, abandona Jadd y sigue hacia al Sur durante una pantalla, entonces sigue al Este a lo largo de una pantalla para luego viajar hacia el Sur durante dos pantallas. Ahora sigue hacia el Oeste y ve a un lugar donde hay una piscina y unas cuantas palmeras muy altas. Pasea alrededor de dos de las ocho palmeras y se abrirá una cueva en la pared (ingenioso Doctor M). Entra en la cueva para encontrar a Amanda.



LA CUEVA DE LA MEDUSA

Cuando estás en la cueva de la Medusa, vete al Sur una habitación, entonces al Oeste otra habitación y rompe la pared con el Mattock. Ahora continúa hacia el Oeste durante 3 pantallas y al Sur una. Camina al Oeste durante dos pantallas más, siguiendo al Norte durante 4 pantallas. Pisa en la parte final del suelo (ojo, es muy resbaladizo), y activa el primer interruptor. Utiliza la cadena para poder bajar. Sigue hacia el Este de la habitación para conseguir el hielo mágico. Si vas al Sur durante tres pantallas desde la habitación resbaladiza y entras por el Oeste en la habitación verás una piscina en el suelo; pasea alrededor de ésta en la dirección contraria a las agujas del reloj para restablecer tu energía.
Desde aquí, muévete al Este siguiendo por el Sur y después al Este. Rompe la parte superior del muro con el Mattock. En esta habitación empuja al hombre de nieve hacia el interruptor para abrir la puerta y continuar hacia el Norte.
Congela una de las arañas y empújala hacia el interruptor, entonces continúa hacia el Norte y baja. Continúa al Norte, baja por el siguiente grupo de escalones y te enfrentarás a la Medusa.

MEDUSA

Para derrotar a la Medusa, utiliza tu cadena, no dejes de moverte un instante y aprovecha tus poderes mágicos para curarte siempre que tu energía disminuya. Una vez derrotada, empieza realmente la diversión, porque ahora tienes que matar a Amanda utilizando el mismo método.



LA CASA DE DAVIAS

Si has completado tu anterior misión con éxito estarás fuera de la cueva. Vuelve al pueblo de Jadd y coge las lágrimas para Davias. Ahora hay que "USAR" la jarra llamada Amanda sobre el loro.
Ahora lleva al hermano de Amanda hacia el Oeste, bajando primero las escaleras y cruzando la puerta. Continúa hacia el Oeste siguiendo por la puerta del Sur. Ahora utiliza la llave para entrar por la puerta de la pared Oeste, entonces



muévete hacia el Norte y continúa hacia arriba por las escaleras. Continúa al Norte hasta que no puedas seguir más, entonces viaja al Oeste.
Cuando alcances la habitación con las estatuas y los interruptores, sitúate en la valla de alambre y pasea alrededor en la dirección contraria a la de las agujas del reloj; así descubrirás algunas escaleras. Baja las escaleras y sigue hacia el Norte por una pantalla, luego al Oeste por una pantalla, y al Sur por cuatro. Ahora utiliza tu hielo mágico para convertir al monstruo de fuego en un muñeco de nieve y así empujarle hacia el interruptor y salir hacia el Este.
Destruye a todos los enemigos que hay en esta habitación y recibirás el Hacha. Vuelve una pantalla al Norte y rompe la pared del Este con el Mattock. Entra en esta habitación, continúa al Sur y sube las escaleras.
Abre la puerta hacia el Norte y sube las escaleras hacia el tejado. Sigue al Oeste para luchar contra Davias.

DAVIAS

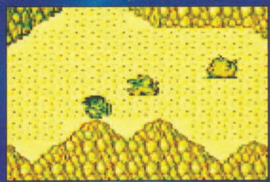
Para vencer a Davias, quédate en lo más alto de la pantalla y véncele con tu cadena. Cuando tu energía empieza a decaer, utiliza tu poder de curación y así podrás recuperarte al instante. Si consigues vencer a este gran enemigo, serás capaz de pasar a través del gas venenoso para llegar hacia el Norte.

HACIA LAS MONTAÑAS ROCOSAS

Cuando dejas Jadd, sigues por el Sur de una pantalla siguiendo por el Este, el Norte y el Este de nuevo. Continúa por el Norte y utiliza el Hacha para matar a los lobos y despejar camino, que te llevará a través de los árboles hacia el Este. Siguiendo el viaje hacia el Este, cambia de ruta hacia el Norte, entonces cruza el puente para dirigirte hacia el Este atravesando la cascada. Desde aquí, sube las escaleras que te llevan hacia el Norte, y cuando estés arriba, entra en la cueva que hay al Oeste.

LA CUEVA DE LA MONTANA

En la cueva sigue hacia el Oeste y utiliza el Hacha para quitar las ramas del camino. Ahora sigue hacia el Norte y

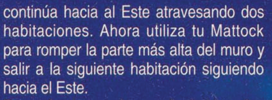


utiliza tu hacha otra vez para cruzar la habitación hacia el Oeste. Continúa hacia el Oeste, entonces continúa hacia el Sur siguiendo por el Oeste otra vez para encontrarte al cangrejo metálico.
Para vencer al Cangrejo Metálico debes golpearle en el cuerpo con tu cadena tanto de frente como por la espalda. No dejes que se esconda en una esquina porque de esa forma vencerle te llevará



SUMARIO

NOMBRE DEL JUEGO: Final Fantasy Adventure
TIEMPO PARA COMPLETARLO: 2 weeks
RÉCORD MÁS ALTO: No hay
NÚMERO DE NIVELES: No hay
DIFICULTAD: Media
Si piensas que puedes sobrepasar la puntuación en Super XS de alguno de los juegos que aparecen en este ejemplar, por qué no te animas y nos envías tu puntuación con un prueba a SUPER XS High Scores.





más tiempo y más esfuerzo. Cuando mates al cangrejo, baja los escalones que aparecen como por encanto.

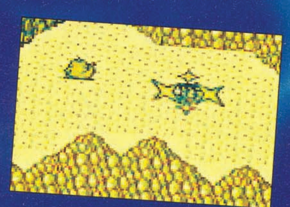
LA CUEVA DE LA MONTANA 2

Continúa tu viaje hacia el Oeste hasta que llegues a otro grupo de escaleras que deberás usar para salir. Una vez fuera, sigue hacia el Este para cambiar luego hacia el Sur, entonces coge el camino de la pared Oeste.
Ahora sigue hacia el Sur por una pantalla y continúa al Oeste y finalmente sigue por los escalones hacia el Norte. Aquí encontrarás una tienda de objetos.
Si te encaminas al Sur hasta que no puedas seguir más, luego te vas hacia el Este y paseas alrededor de la piscina en dirección contraria a la de las agujas del reloj, recuperarás toda tu energía.
Ahora dirígete al Norte, sigue hacia el Este y sube los escalones que van hacia el Norte. En la parte más alta de las escaleras, continúa hacia el Este.
Si coges la vid que tienes a mano derecha podrás entrar en una tienda de objetos, como siempre, debes escalar la vid que tienes a mano izquierda para llegar a la cumbre de la montaña. Sigue tu camino a través de los árboles hacia el Oeste entonces muévete hacia el Norte y sigue el camino hacia el Este para conseguir acceder al camino del Norte. Sigue a través de todo el camino del Norte hasta que llegues al río.
Sigue todo el camino hacia el Este hasta que no puedas continuar, entonces sigue hacia el Sur, continuando hacia el Oeste. Ahora atraviesa los árboles en dirección Sur. Pasea hacia el Este y sube las escaleras hacia el Norte para entrar en otra caverna.

LA CUEVA PEQUEÑA

Esta cueva contiene un montón de giros y recodos que te harán regresar al principio si no estás muy atento. Desde la primera sala, sigue una habitación hacia el Norte entonces continúa hacia al Este atravesando dos habitaciones. Ahora utiliza tu Mattock para romper la parte más alta del muro y salir a la siguiente habitación siguiendo hacia el Este.
Después de que hayas destruido a los lobos, camina alrededor de los interruptores en la dirección contraria a la de las agujas del reloj para abrir la puerta Norte. Sigue al Norte hacia esta habitación y sal por la puerta Este en la siguiente habitación y abre la puerta de la pared Este. Utiliza el hacha en esta habitación para continuar hacia el Este pasando las ramas y torciendo hacia el Sur en la siguiente habitación. Continúa





en esta dirección durante tres habitaciones más. Muévete hacia el Este cruzando el puente en la siguiente habitación hasta que subas las escaleras de la habitación que está en el Este.
Una vez fuera, continúa hacia el Este para enfrentarte al Cyclops.

CYCLOPS

Para destruir al Cyclops, utiliza la cadena y tus poderes mágicos de curación. Cuando él se mueve hacia arriba en la pantalla, te golpeará desde abajo, y si se mueve hacia abajo, te golpeará desde arriba.
Ten cuidado con su estrella matutina, un solo toque puede ser fatal. Destrúyele y hazte con su estrella matutina.
Una vez que has vencido al monstruo de un solo ojo, regresa hacia el calabozo. Una vez dentro, continúa hacia el Este por tres pantallas, sitúate en la salida de la pared Este para ser llevado de vuelta a la entrada.
Ahora muévete hacia el Norte y abre la puerta en la pared Norte para enfrentarte a Golem.

GOLEM

Si quieres destruir a esta gran bestia, debes utilizar la estrella matutina para golpearle, pero recuerda que debes estar en movimiento mientras intentas golpearle y que también puedes aumentar tu energía con tu magia si lo necesitas.
Destruye a este tipo malo y arrebátale el rayo mágico, entonces continúa hacia el Norte y destruye las rocas situadas alrededor de la escalera las cuales te conducirán fuera, a la cumbre de la montaña.



LA MONTAÑA

Continúa al Este cruzando el puente y entra en la cueva para aparecer de nuevo al principio.
Esto significa que te estás acercando al final de tu búsqueda.

EL CASTILLO

Para llegar hasta el castillo, dirige tus pasos hacia el Oeste hasta que llegues a una pared y entonces sigue hacia el Norte, pasando por una puerta pequeña. Cuando estés dentro del castillo, sigue al Norte cruzando el primer puente y llega al puente pequeño del lado izquierdo y continúa hacia el Norte.
Al llegar a lo más alto, sigue a la derecha cruzando el puente Sur y entonces continúa hacia el Este, cogiendo el primer puente que te encuentres a Norte.
Sigue a la derecha y entonces cruza el puente y baja hasta que llegues a algunos escalones.
Utiliza éstos y entonces escala la vid hacia la parte más alta de la torre continúa bajando los escalones.
Sigue bajando el siguiente juego de escalones y entonces sigue a la izquierda. Asegúrate de tener bastante magia antes de enfrentarte a Chimera en la siguiente pantalla.

CHIMERA

Chimera es muy fácil de destruir. Permanece en mitad de la pantalla y atácale con bolas de fuego y la estrella matutina. Esquiva sus bolas de fuego y ten cuidado con sus ataques.
Cuando esté destruido, sube por la escalera hacia el Oscuro Lord.

LA GUARIDA DEL SEÑOR DE LA OSCURIDAD



Baja las escaleras para entrar en una habitación con otro juego de escaleras. Escala estas para reaparecer detrás de las almenas del castillo. Baja los escalones de la esquina inferior de la pantalla y entonces sigue hacia la izquierda, entrando a la tienda de regalos. Compra las provisiones necesarias y vuelve detrás sobre las almenas, siguiendo a la izquierda y entonces baja. Estáte seguro de estar lleno de energía antes de entrar a la siguiente puerta. Una vez dentro, cruza los pinchos y entonces recárgate de energía otra vez. Abre la puerta superior y entra, entonces sigue a la derecha.

DENTRO DEL CASTILLO

Una vez dentro, sigue hacia el Norte, entonces ve hacia el Este y utiliza el Mattock sobre la pared Norte. Sube y sal por la puerta de la izquierda. Utiliza tu cadena para llegar hasta la placa y descubrir un nuevo grupo de escaleras. Sigue hacia el Norte y logra pasar el hueco. Una vez que hayas subido las escaleras, ve hacia arriba, luego a la derecha y finalmente baja dos pantallas. Ahora sigue a la izquierda utilizando únicamente bolas de fuego para matar a los lobos y no mover ningún cofre; de cualquier modo las escaleras desaparecerán. Sal a la siguiente habitación del lado derecho y mantente a la derecha hasta que llegues al final. Rompe el muro con el Mattock, entonces sigue a la derecha hasta que no puedas seguir más, llegarás a un nivel en el que sólo podrás subir y utilizar las escaleras. En la cima de las escaleras, comienza a bajar y entonces sigue hacia la derecha. Destruye a todos los enemigos para recibir la espada. Sigue a la izquierda y sube las escaleras, entonces sigue hacia el Sur, izquierda, izquierda otra vez y entonces utiliza el hielo mágico para congelar a los dos caballeros y así empujarles hacia los interruptores que harán aparecer las escaleras. Baja éstas, entonces sigue hacia la izquierda, sube las escaleras, sube a la cima de éstas y entonces sigue a la izquierda donde encontrarás otro juego de escaleras. En la cima de éstas te espera el Señor de la Oscuridad

EL SEÑOR DE LA OSCURIDAD

Para derrotar a este maniaco y rescatar a tu chica deberás usar tu espada y permanecer en movimiento constantemente. Le encontrarás mejor si esperas a que tu espada se llene de energía antes de atacarle con ella.

UN DIA EN LAS CARRERAS... ...CON MARIO

Intenta imaginarlo: es fiesta, nadie tienen nada que hacer, todo el mundo se aburre como una ostra y no parece que las cosas vayan a cambiar... ¡Eh! vayamos al circuito de karts (esos pequeños coches que parecen bólidos de carreras pero de juguete) y pasemos allí el día.

¡Genial! Los motores rugen, los neumáticos están calientes y los pilotos preparados. ¡Qué empiece la carrera!

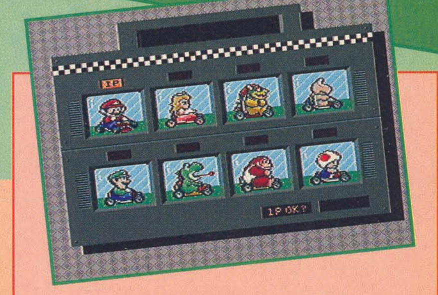
Estamos frente a un juego de esos que parecen un poco "tontos", pero que a la hora de la verdad provocan auténtica pasión.





- 8 Personajes seleccionables
- 20 pistas diferentes
- 3 niveles de dificultad
- Admite 2 jugadores
- Lleva memoria con pilas

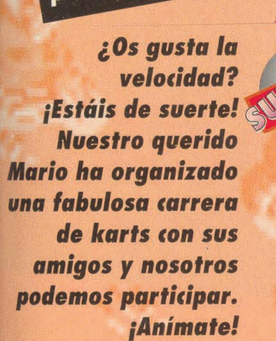




Y CON TODA LA PANDILLA

Una de las sorpresas de este juego es que es posible meterse en la piel de cualquiera de los ocho personajes que participan en la carrera.

¡Mario ha ido con todos sus amigos a la pista de karts y conducen todos!



¿Os gusta la velocidad? ¡Estáis de suerte! Nuestro querido Mario ha organizado una fabulosa carrera de karts con sus amigos y nosotros podemos participar. ¡Anímate!

SUPER NES

NINTENDO • JUEGO DE CARRERAS

SUPER MARIO KART

CONDUCTORES TEMERARIOS

Bueno, ya sabes que puedes correr con cualquiera de los ocho personakes que te presentan al principio del juego. Pues bien, este detalle no se que da en algo puramente gráfico, sino que depende de qué conductor escojas harás una carrera u otra.

Básicamente hay cuatro tipos de pilotos, lo que en la práctica significa que sólo dispones de cuatro opciones claramente diferenciadas. Es cierto que entre dos pilotos del mismo tipo también hay alguna característica distinta, pero no resulta demasiado significativa.

El primer tipo de piloto es el llamado "Normal" y dentro de él encontramos a Mario y Luigi. Ambos prefieren no correr al límite de sus posibilidades (esto es, no son los más rápidos del lugar) y suelen mantener un buen control sobre sus vehículos.

La segunda clase de corredores son bastante más arriesgados y veloces. Aquí están la Princiesa y Yoshi. Ambos corren mucho, pero además ella te tirará champiñones envenenados y él hará lo mismo con huevos.

La etiqueta de "violentos" la tienen bien merecida Bowser y Donkey Kong Jr. Pesan mucho y por eso tardan en alcanzar una buena velocidad, pero cuando lo hacen son bastante rápidos.

Por último están "los pequeñines" Koopa Troopa y Toad. Ambos controlan muy bien en las curvas (ideal para los principiantes) y tienen una velocidad bastante aceptable.

Bien, brevemente esta es la descripción de todos los pilotos que hay. Como puedes ver la oferta es cuando menos interesante y bastante surtida. La diversión está garantizada.



AYUDAS EN LA CARRETERA

*Esta carrera es bastante especial y por es
incluso puedes recoger ciertas "ayudita
según estás corriendo.*

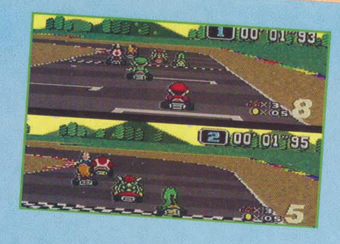
*En primer lugar tienes las monedas que est
por todas partes. Podemos decir que cuán
más monedas tengas más corres, pero cuan
tienes algún percance (chocas, te sales, e
pierdes monedas por eso es fundamental
las recuperes en cuanto puedas.*

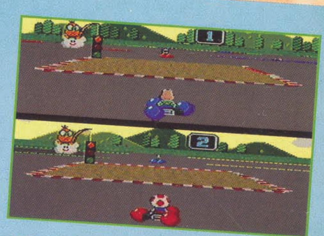
*En segundo lugar hay que destacar las "c
de sorpresa". Se tratade unos recuadros
interrogantes que hay en el suelo y qu
pisarlos te sumistran distintos objetos
podrás utilizar para sacar una cierta vent
los otros corredores. Tienes desde piele
plátano (imagínate su efecto) hasta item
invencibilidad e incluso invisibilidad.*

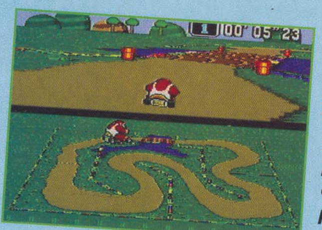






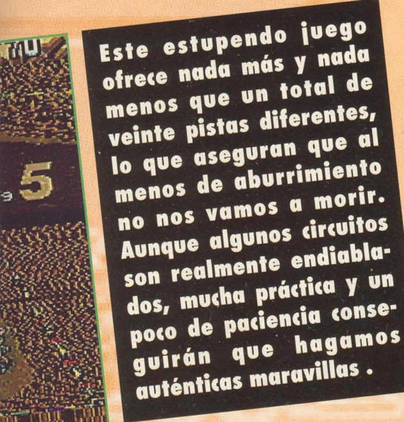






3 JUEGOS EN 1

En Super Mario Kart puedes correr en varios tipos de carrera, participar en un modo de batalla contra otro jugador e incluso tomar parte en un entrenamiento individual de cada circuito.



Este estupendo juego ofrece nada más y nada menos que un total de veinte pistas diferentes, lo que aseguran que al menos de aburrimiento no nos vamos a morir. Aunque algunos circuitos son realmente endiablados, mucha práctica y un poco de paciencia conseguirán que hagamos auténticas maravillas.

EN RESUMEN...



Super Mario Kart es uno de esos títulos básicos para cualquier aficinado. Completa perfectamente toda la saga Mario y nos descrubre una forma distinta de jugar con uno de los personajes más carismáticos de la historia de los vídeojuegos.

Hay que reconocer que es muy fácil dejarse llevar por una primera impresión totalmente equivocada. Esto es, a priori el juego puede parecer simplón y sin mayor interés. Sin embargo, bastan diez minutos delante de la consola para darse cuenta de que la variedad de opciones (empezando por los distintos modos de juego y terminando en la posibilidad de elegir piloto) es la clave fundamental de este juego.

Desde luego no podemos dejar de recomendarlo. Es uno de los juegos más divertidos que hemos visto (además, resulta reconfortante no tener que salvar al mundo ni tener que rescatar amigos hechos prisioneros).

Hay que destacar que cuando juegan dos personas a la vez la diversión puede llegar a cotas realmente insospechables.

En resumen... ¡Se acabaron las tardes aburridas y pesadas!



Mision 1

Así que has comprado el juego y no puedes esperar ni un segundo para empezar a jugar. Pues adelante, empecemos por la primera misión, es una buena ocasión para entrenarte. Los enemigos no son muy peligrosos y podrás pasar fácilmente de nivel.

Además del constante bombardeo proveniente de los helicópteros, te las tendrás que ver con los disparos de gran calibre que vienen de estas torres. Los bonos rojos aumentarán tu potencia.

Convoys

Para pasar la zona de los convoys de camiones selecciona el "megacrush" y cuando empieza la acción espera un segundo antes de disparar. Seguro que en menos de 40 segundos acabas con todos.

Mision 2

Puedes cumplir las misiones en el orden que quieras, pero nosotros te las mostramos en el orden numérico normal. La segunda misión se desarrolla en el desierto y las mejores armas para este entorno son los misiles rastreadores, las bombas, el "megacrush" y algunas veces el "taser" (sobre todo para el último enemigo). Busca los bonos escondidos entre las rocas.

Cuando se acercan esas naves haciendo espirales desde la parte alta de la pantalla retrocede, esquiva la roca y no dejes de dispararles ni un instante (justo al centro de la pantalla)

Aquí te las verás con rampas de lanzamiento de misiles que te disparan oleadas de misiles y te obligan a alejarte mucho de la zona. Dispárales en picado.

El ejército enemigo parece invencible y cada vez son más las naves que te atacan. Para destruir a los bombarderos especiales necesitarás alcanzarles varias veces, apréndete el truco porque el grueso del ataque está formado por aviones de este tipo. Acabar con el enemigo final no tiene mayor secreto que practicar mucho.

Mision 3

Estos enemigos son también muy rápidos y te atacan desde delante. Por lo general vienen de arriba o de abajo e intentan rodearte. No les des la espalda, dispara sin cesar y recoge el bono que dejan.

Los bombarderos verdes tienen un arma muy especial impulsada con cohetes. Mantente cerca de su cola y machácale sin piedad. Sobre todo no le dejes que llegue al final de la pantalla.

SUPER NES

U.N. SQUADRON

SUPER NINTENDO

UN SQUADRON

Seguro que todos vosotros estáis deseando saber cómo se pueden terminar todas las misiones del UN Squadron, pues aquí tenéis la solución completa de mano de vuestra revista preferida. Este juego es lo más parecido a un juego de máquina recreativa, tanto por sus gráficos como por su sonido, además tiene tantos niveles y enemigos que no te vas a cansar de jugar con él. Si para remate te vuelven loco las batallas aéreas, entonces es el no va más.

Los helicópteros rojos te dan mayor potencia en tus disparos y una regeneración más rápida, pero, claro, es muy difícil alcanzarlos porque sus pilotos son mucho mejores. Mucho cuidado con los misiles que te disparan desde el suelo e intenta pasarlos yendo a la izquierda y disparándoles mientras vuelas raso.

Los misiles rastreadores son perfectos para destruir todo tipo de enemigos y encontrar bonus escondidos.

Tanque

Un tanque no parece un objetivo muy difícil de alcanzar, pero no te fíes porque los cañones de los tanque son gigantescos. Si vuelas raso y no dejas de disparar no tendrás ningún problema. Utiliza los misiles rastreadores y el "megacrush" para acabar con los tanques.

Si disparas sin cesar a esta roca aparecerá una bomba inteligente, perfecta para acabar con el tanque que hay al otro lado.

Transporte de tierra

Este enemigo es de los duros de verdad. Te aconsejamos que vueles raso por encima de su cubierta y que dispares a los silos de armamento y a las torretas defensivas. De esta forma tendrás suficiente espacio para maniobrar y acabar con los cañones principales sin problemas. Usa el "megacrush", el super-escudo y si tienes un poco de napalm, pues mejor que mejor. Acércate justo hasta la línea de fuego y dispara sin parar según aparecen los objetivos.

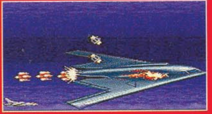
Estas naves azules son increíblemente rápidas y aparecen en dobles oleadas de dos naves (un par de ellas desde arriba y otro desde abajo) para evitarlos quédate justo en el centro y un poco retrasado.



Justo antes de llegar al enemigo final un grupo de cazas te atacará de forma implacable con una lluvia de misiles y acercándose de forma realmente suicida. Avanza sin miedo para pasarlo, después retrocede y dispárales cuando dan la vuelta. Reserva el "megacrush" para el último enemigo.

Stealth







Este gigantesco bombardero Stealth tiene dos formas de atacar. La primera de ellas es lanzarte un montón de bombas de metralla que barren toda la pantalla desde el centro a la vez que suelta misiles. La segunda forma es usar sus potentes motores que pueden achicharrarte en un segundo. Para empezar dispárale a su parte trasera, después espera a que lance su primera bomba, usa un "megacrush" para neutralizarla y suelta unos cuantos disparos. Después vete hasta su morro y usa toda tu artillería normal para intentar romperle el fuselaje. Regresa a tu posición inicial y dispara sin cesar.

Mision 4



Como no tengas misiles rastreadores y bombas (además del "megacrush") será muy difícil que acabes este nivel, porque aunque es muy corto hay un montón de cazas que tienes que eliminar. Para proteger a los Stealth se dedican a tirarse en picado contra ti.

Quédate en la parte superior izquierda de la pantalla y espera a que aparezcan los cazas. Muévete alrededor de ellos y dispara a todo lo que se ponga delante. Si intentan colocarse debajo tuyo tírales alguna bomba normal para evitarlo (si es necesario echa mano de los misiles rastreadores).

Cazas Stealth



Si sigues a los tres cazas seguro que te toman el pelo. Mejor concéntrate en uno y hasta que no lo destruyas no te fijes en los otros (con paciencia y el "megacrush" no tendrás problemas).

Seguro que no has estado en Vietnam, pero has visto un montón de películas. Pues... esto es algo parecido: lanzacohetes escondidos, misiles Skud y bases de cazas. Usa tus cañones para barrer todas las zonas y conseguir espacio para moverte. Los "skies" no te valen para los aviones enemigos, pero son útiles para las rampas lanzamisiles y para las torretas lanzallamas. Hay unos cuantos bonos (por ejemplo el escudo) que te van a venir muy bien durante la misión. Utiliza misiles rastreadores y el avión A-10 por su eficacia en los ataques aire-tierra.

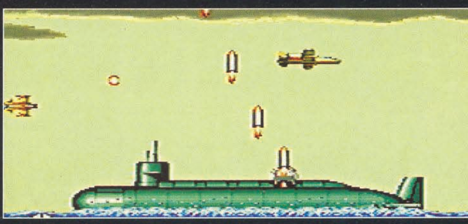
Mision 5



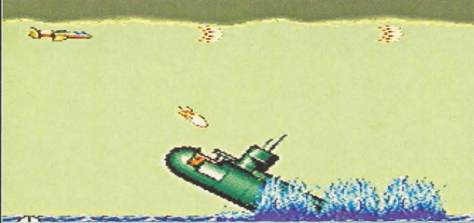
Bajo la línea de árboles hay un montón de tanques y otros vehículos blindados escondidos. Tienes que acabar con todos los aviones, pero no será fácil, sobre todo cuando hay lanzamisiles camuflados.

Mision 6

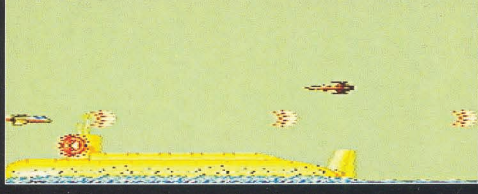
Aquí tienes una buena oportunidad para demostrar que eres el mejor. El submarino parece temible, pero en realidad es una de las misiones más fáciles que tiene el juego. Además, puedes conseguir un montón de dinero con muy pocas armas. El submarino parece duro de pelar, pero si le lanzas bombas normales, misiles rastreadores y un poco de "megacrush" se irá a pique. Eso sí, vigila a los pilotos kamikazes que defienden al submarino.



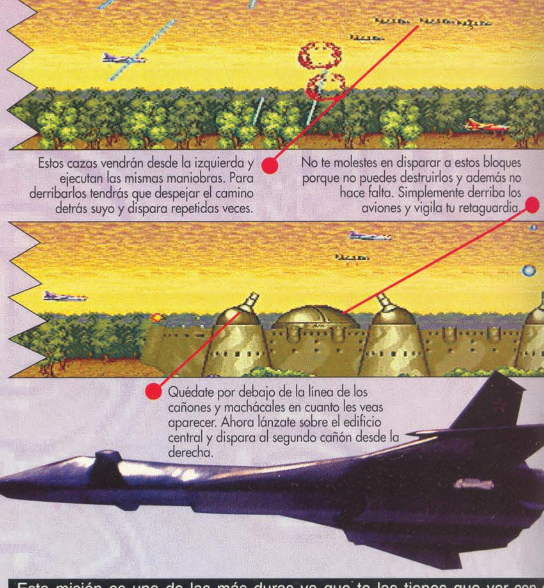
En su primer ataque el submarino te lanza misiles que salen desde su casco, después sus cabezas explosivas vuelven a caer en paracaídas, así que ten cuidado porque te pueden alcanzar al subir o al bajar. Abrete camino a balazos y ten cuidado con el kamikaze de turno.



Otra forma de atacar es emerger de improviso y dispararte con su láser. Por lo general apunta hacia la izquierda de la pantalla, de modo que si te quedas arriba del todo podrás esquivar sus disparos. Para destruirle mantente en esa posición y dispara bombas normales (aquí el napalm no sirve para nada ¡qué lastima!).



La posición correcta para hundir el submarino con las ametralladoras es ésta (mira la foto). Utiliza bombas normales, misiles rastreadores y el "megacrush". Vuela alto en cuanto veas al kamikaze porque intentará estrellarse contra ti.



Estos cazas vendrán desde la izquierda y ejecutan las mismas maniobras. Para derribarlos tendrás que despejar el camino detrás suyo y dispara repetidas veces.

No te molestes en disparar a estos bloques porque no puedes destruirlos y además no hace falta. Simplemente derriba los aviones y vigila tu retaguardia.

Quédate por debajo de la línea de los cañones y machácales en cuanto les veas aparecer. Ahora lánzate sobre el edificio central y dispara al segundo cañón desde la derecha.

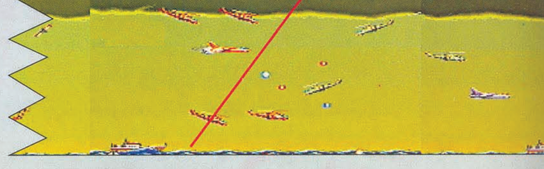
Esta misión es una de las más duras ya que te las tienes que ver con el imponente acorazado Minks, que es el enemigo final de la misión. Te vas a encontrar de todo, así que ármate de misiles rastreadores y "megacrush" para acabar con todos los destructores que hay a lo largo de la misión. Si además tienes napalm o cualquier otra cosa que puedas lanzarles tendrás más posibilidades de seguir vivo, pues en esta batalla vas a tener que echar mano de cualquier cosa. Una vez hayas completado el nivel, podrás pasar a la siguiente fase del juego que se desarrolla en las bases enemigas.

Mision 7



Estos aviones son rapidísimos, así que evítales tan pronto como les veas aparecer.

La misión empieza con misiles rastreadores tipo phoenix; derriba a los aviones con tus ametralladoras y reserva los misiles para los destructores que te atacarán desde atrás.





Estas torretas lanzallamas son mortíferas, lo que tienes que hacer es limpiar una zona cercana y desde ahí dispararles diez veces volando raso. Atención a los tanques.

No te confíes y ten mucho cuidado con los Skuds ya que intentarán cogerte por sorpresa. Vuela bajo y dispárales.

Este es el escudo que encontrarás en los árboles si vuelas raso y disparas continuamente. Este item te cubrirá en el ataque de la fortaleza.

Los cañones principales son los más difíciles de destruir, quédate bajo los láser y descarga todo tu plomo. Pica sobre ellos cuando se cierren y ataca sin piedad.

Ojo con esta trampa mortal. Selecciona la bomba normal y déjala caer sobre los misiles mientras vuelas muy alto.

Esta lanzadora de misiles disparará sobre ti cuando te acerques. Espera a que esté abierta y entonces dale duro. También puedes cargarte los misiles en lugar de esquivarlos.

Si puedes evitar los láser de la torreta principal bombardea con napalm estas torretas y muévete a izquierda y derecha para confundirlas, al final conseguirás bonos.

Seis eran seis

CRUCERO F-8E

Es el modelo básico con el que empiezas el juego y es una nave de propósito general que no tiene características destacadas.

F-20 TIGERSHARK

Es una nave más rápida pero tampoco tiene nada especial salvo algo más de armamento. Es mejor elegir el F-14 Tomcat después del crucero.

F-14 TOMCAT

¡Esto ya es otra cosa! Ahora puedes llevar además de las armas normales un "taser" y un "bullup". Es una buena opción.

A-10E THUNDERBOLT 2

Es un caza excelente que te permite disparar dos ráfagas simultáneamente, una de frente y otra hacia abajo. También te da dos "megacrush".

YF-23

El Stealth Ray es invisible para algunos enemigos y es una opción excelente para el nivel del acorazado. Además tiene un armamento más surtido.

F-200 EFREET

Este es el no-va-más de las naves de combate. Tiene de todo y es realmente maravilloso. Una auténtica delicia de ingeniería militar.

Quédate por debajo de los disparos de estos cañones de gran calibre y no dejes de disparar desde que asome el primero de ellos. Acaba con el primer cañón y tírale napalm a los otros para celebrarlo.

Los cañones girarán para seguirte, así que aprovecha tu velocidad de movimiento, muévete a izquierda y derecha y no conseguirán derribarte.

Estos cañones son pequeños... pero matones, ten cuidado y aprovecha tu "megacrush" para acabar con ellos de un golpe. Si disparas sin parar a las torretas podrás conseguir un bono de 50.000 dólares.

Utiliza de nuevo la técnica de bailar de derecha a izquierda para despistar a los dos últimos cañones y después dispararles desde el otro lado.

Mision 8

Has hecho que el enemigo huya y no tienes más remedio que seguirle a sus bases. La misión octava se desarrolla en las montañas y tus enemigos principales serán los bombarderos supersónicos que lanzan napalm, además de los lanzamisiles de tierra y un buen surtido de helicópteros que te atacan.
Si disparas a las torres de piedra no sólo acabarás con un peligro más, sino que además serás recompensado con 50.000 dólares por cada una. ¡Ahora podrás comprar el F-200 Efreet!



Aquí tienes a uno de los bombarderos de napalm de los que te hemos hablado. Evita que el napalm haga blanco o lo pasarás mal durante unos segundos.

Estos camiones lanzan un misil cada cierto tiempo, así que no te quedes en el mismo lugar mucho tiempo y tan pronto como dispare pica sobre el camión y ametrállale.

Blast all of the red helicopters in one group and you will get the usual gun power-up.

Mision 9

En esta misión sólo puedes elegir entre dos tipos de armas ya que acabar con el enemigo final requiere una táctica especial. Así que o llevas el Efreet con su doble disparo o confías en tu ametralladora.



En esta zona utiliza los misiles phoenix para barrer a los enemigos que tienes por detrás y asegúrate de que no quede ninguna torreta en pie para que no te den problemas cuando avanzas.

Además de los aviones que te atacan desde el techo y después desde el suelo hay puestos antiaéreos que deberás destruir en cuanto los veas ya que barren una zona muy amplia.

Después de acabar con el grupo de cazas y tanques que hay en la superficie (cosa que no te será muy difícil) te metes en esta enorme mina donde los ataques serán permanentes. Dispara constantemente al lado derecho de la mina y aparecerá una bomba inteligente que te permitirá deshacerte fácilmente de todos los enemigos que te encuentras cuando entres en la cueva.

SUMARIO

NOMBRE DEL JUEGO: UN Squadron
TIEMPO PARA COMPLETARLO: 4 días
PUNTUACIÓN MÁS ALTA: 889, 900: 39.28
NÚMERO DE NIVELES: 10
DIFICULTAD: Media

Si crees que puedes batir los récords de SUPER XS en los juegos que aparecen en esta revista... ¿por qué no nos mandas el tuyo con una prueba de que lo has conseguido?

Nuevamente tu salvación está en los misiles phoenix. Con ellos eliminarás los puestos de tierra y los aviones que te persiguen por toda la cueva. Otros tres aviones rojos te esperan al final.

Mision 10



Para luchar contra este enemigo utiliza tu taser y no dejes de disparar a su parte delantera. No dejará de lanzarte misiles por debajo, así que procura mantener a distancia y barrerlos en cuanto puedas.

Este es el último nivel del juego y como puedes comprender no es nada fácil. Tienes que enfrentarte a duros enemigos tanto en la superficie como en una cueva. Además, te espera una gran sorpresa: en vez de un enemigo de fin de nivel, dos. Lo mejor será encontrar los puntos débiles del enemigo y reservar tu mejor armamento para el final, ya que vas a necesitarlo.

Estate atento a los cañones que están escondidos. Avanza y bárreles con misiles phoenix, así conseguirás valiosos bonos.

El peligro real de estos misiles es que están muy cerca unos de otros. Vete a la derecha y entra en esta cueva, así evitarás la trampa y los misiles explotarán a tu espalda sin dañarte.

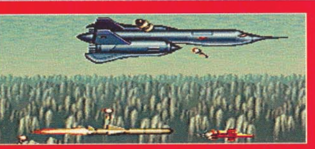
Para atravesar esta sección en la que te persiguen los cazas te recomendamos usar el arma "cluster". Cuando se acerquen las cuadrillas de aviones echa mano del súper escudo para hacerlos desaparecer. Si el último de ellos va a alcanzarte, lánzate en picado hacia el túnel para escapar.



Esta es una combinación muy peligrosa de bombarderos de napalm y camiones lanzacohetes. No tendrás muchos problemas si lanzas continuamente napalm y disparas sin piedad a todo lo que tengas delante. Recuerda que si el napalm impacta, todo se convertirá en un infierno.

Blackbird

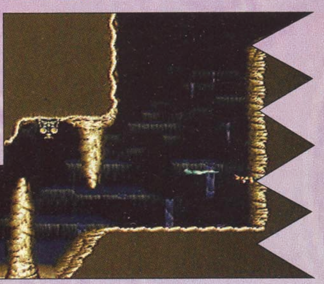




Para acabar con algunos enemigos (por ejemplo el Blackbird), necesitas bastante más paciencia que habilidad.

ste bombardero te ataca con misiles rastreadores, bombas de gran tamaño, y puede incluso rollarte. Lo mejor será que pilotes un Efreet (si es posible) y que utilices el "megacrush" y los ser con inteligencia. No dejes de disparar misiles rastreadores para despejar el camino y no ueles por debajo suyo demasiado tiempo porque las bombas te alcanzarían. Otro sistema es olocarse encima del bombardero y dejar caer sobre él napalm y bombas. En cualquier caso ecesitarás un buen rato para acabar con él. ¡Ojo! cuando veas una luz en su cola... ¡lárgate!

Retrocede y dispara a los lanzallamas con misiles phoenix. No te olvides de esquivar a los aviones.



Usa los misiles phoenix por todo el nivel, pero acompáñalos con disparos de ametralladoras y terminarás con los cañones y con los aviones. Para los antiaéreos lo mejor son los misiles phoenix.

Pro Action Replay (Designed and Manufactured by DATEL ELECTRONICS)

7E00D901
Bolsas de dinero
7E00DD02
Armamento básico infinito
7E00DD14
Taser infinito

Destructor





Necesitarás toda tu potencia para vencer a este enemigo final ya que es el más fuerte de todo el juego. Si vas inmediatamente al lado derecho y no dejas de disparar, ante ti aparecerá un escudo que te protege durante cierto tiempo. Necesitas algún tipo de disparo vertical, tal como la ametralladora o los misiles verticales. El "cluster" y el "megacrush" son los dos elementos vitales en este enfrentamiento. Usa napalm para limpiar el suelo y si te ves atrapado entre dos campos de fuerza utiliza el "megacrush" o algo muy potente que te despeje todo el área. Si puedes volar con el Efreet, mejor que mejor.

TOP GUNS



CLUSTER
También conocido como "la ola", genera un anillo de fuego alrededor de tu nave.



MISIL FALCON
Un misil ideal para los ataques de tierra que barre toda la superficie.



MISIL PHOENIX
Es tecnología punta en misiles rastreadores. Sigue la pista a todos los objetivos hasta acabar con ellos.



SUPER ESCUDO
No es realmente un escudo protector sino una barrera de fuego que repele cualquier ataque.



BULLUP
Es un arma especial que penetra en las defensas de cualquier enemigo final.



THUNDER LASER
También conocido como taser, está formado por tres descargas frontales que rechazan cualquier ataque.

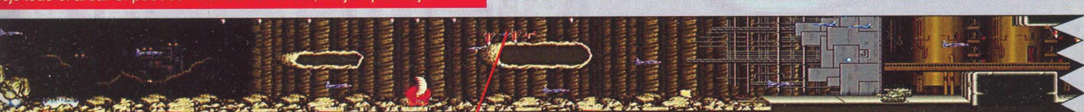
BOMBAS
Es un arma de propósito general que utilizarás de forma casi continua a lo largo de todo el juego por su versatilidad.

NAPALM
Tristemente conocido por sus devastadores efectos, tendrás que reconocer que en este caso resulta de los más útil.

GUNPOD
Es la solución ideal para el nivel nueve ya que dispara ráfagas con una inclinación de 45 grados.

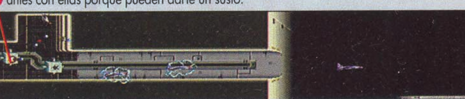
MISIL VERTICAL
También muy efectivo en la novena misión, este armamento lanza potentes misiles directamente hacia arriba.

MEGA CRUSH
El mejor amigo de los pilotos, muy útil en cualquier situación y realmente eficaz en cualquier situación.



Aquí los cazas te atacan por grupos, de modo que será mejor quedarse al fondo de la pantalla y dispararles cuando giren hacia abajo.

Estas ametralladoras móviles circulan por las vías, así que puedes adivinar cuál es tu recorrido. Lo mejor será que acabes cuanto antes con ellas porque pueden darte un susto.



Commander

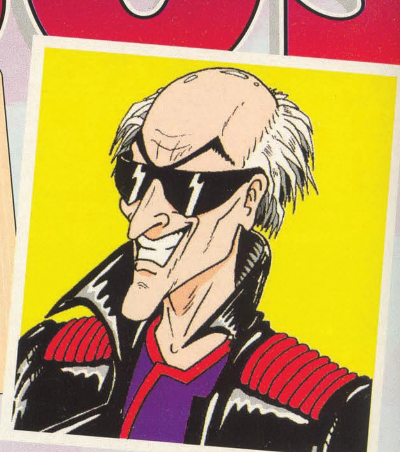


Utiliza el taser para la parte delantera de este enemigo y asegúrate de que tienes al menos un "megacrush" o no acabarás nunca la misión. Destruye todas las torretas de ametralladoras y así podrás moverte con más comodidad. Rodea despacio la nave y dispara a todo lo que veas con las armas que te quedan. Una vez que esté todo limpio, dispara al centro del reactor para terminar la misión. ¡Excelente! ¡Has acabado con el mal!

XS SOS

DOCTOR M.

Saludos, mis queridos mortales... Estas son vuestras páginas, aquí encontraréis la solución a vuestros problemas, la respuesta a vuestras dudas y el consuelo para vuestra desesperación.
Si estás cansado de que todas las revistas te ignoren cuando pides ayuda... Si tienes una Nintendo y estás atascado en alguna parte de algún juego, seguro que Dr. M puede responderte en el próximo número.
Así que, ya sabes, escribe a Super XS SOS y pregunta lo que quieras al Dr. M.



LEMMINGS (SNES)

HE CONSEGUIDO LA CONTRASEÑA PARA SUNSOFT 5 (DTCZVMQ). SIN EMBARGO NO CONSIGO PASAR.
Carlos Martínez (Murcia.)

¿Qué pasa con este juego, es que no os cansáis nunca de jugar? Conozco el nivel del que me hablas, Carlos, de hecho, podría hacérmelo dormido (bueno, digamos medio dormido). El caso es que he desempolvado mis notas enterradas en mi laboratorio, encontré al fin la respuesta que andabas buscando. Convierte a tu primer Lemming en alpinista y sube la pared. Cuando alcance la esquina del extremo superior izquierdo, conviértele en cavador, asegurándote de que no hay pared a la izquierda. Pronto estará entre dos paredes y en este punto es donde tienes que volverle y golpearle hacia la derecha. Justo antes de que él aparezca en la pared, convierte al siguiente Lemming en alpinista. El primer alpinista continúa subiendo, así que cuando alcance la esquina izquierda conseguirá construir el acceso a la parte superior del primer muro. Cuando esté en la parte superior, envíale hacia una mina y comienza a construir sobre el agujero cuando el segundo alpinista está dos escalones bajo el camino de la mina. ¿De acuerdo hasta el momento? En la parte izquierda de la colina construye la salida. Cuando la mina cae en la sección media, da un paso y pon una mina de nuevo, como él está minando otra vez, coloca un Lemming bajo la falsa puerta hacia un alpinista. Permítele alcanzar los dos caminos de las minas y haz que se ponga a construir una unión entre ambas. Así todos los Lemings llegarán a la salida.



LEGEND OF ZELDA (SNES)

¿COMO PUEDO OBTENER LA GRAN LLAVE EN LOS CALABOZOS DEL MISERO LABERINTO?

Roberto García (Pamplona)

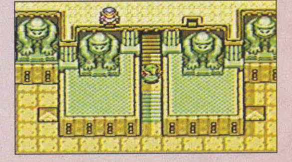
or lo que dices en tu carta, ya has ado con la solución casi completa a ste fabuloso programa.
hora sólo te falta saber cómo se onsigue la llave, de modo que te sponderemos breve y escuetamen-, y de paso echaremos una mano mbién a otros "adictos" que nos han echo la misma pregunta: tienes que umbrarte con las cuatro lámparas ue hay en los cuartos adjuntos, y ego empezar a moverte como si eras un terremoto.
uevete rápidamente a la derecha y uela hacia el hoyo para encontrar el ofre.
brelo con la llave pequeña y mira en interior para encontrar la gran llave. Ves que fácil?

¿COMO PUEDO HACER MAS PODEROSA MI ESPADA Y OBTENER SUPERBOMBAS?

Jaime Pérez (Sevilla)

Zelda, Zelda... me va a volver loco este uego! Tu problema es que estás subiendo l revés, Jaime, lo que tienes que hacer es ncontrar al socio del Herrero que está en a parte inferior de la Aldea de Outcasts en l Oscuro Mundo. Cógele mientras va ha- ia la casa del herrero en el Mundo de la uz y tu espada será más poderosa des- ués de que ellos se hayan reunido. Los Herreros forjarán tu espada para que ésta sea más poderosa. Ahora tienes que ir a la tienda de las bombas (que está en el mismo lugar que la casa de Link, en el Oscuro Mundo) y agarrar un manojo de súperbombas. También puedes ir a la pirámide y hacer un agujero en la pared donde hay unas grandes grietas y así conseguir las Flechas de Plata. ¡Ya es tuyo!





BATMAN RETURNS (SNES)

¿COMO PUEDO CONSEGUIR PASAR LAS HABITACIONES EN LLAMAS?

Bárbara Sánchez (Málaga)

La solución a esta sección es simple, Bárbara. Cuando consigues llegar a la habitación y está ardiendo, lanza tus Batarangs y el fuego subirá directamente al tejado, balancéate y cruza hacia la derecha utilizando saltos pequeños y agarrándote con los Batarangs cuando retrocedes hacia el fuego. Este progreso es un tanto "espasmódico" pero efectivo. Ahora toda tu atención debe concentrarse en la sección del tejado que es donde estás ahora. Balancéate hacia ellos, e inmediatamente salta lo más lejos posible de la zona de peligro y así caerás al suelo. Sigue moviéndote a la derecha y verás cruzar un payaso en zancos. Permanece en el suelo lo bastante lejos como para que sus antorchas no te den. Salta y dispara al payaso en la cara cinco veces con tu Batarang y estará derrotado. Todo lo que tienes que hacer ahora es mantenerte saltando a la derecha y de vez en cuando tirarte al suelo para conseguir esquivar el fuego.



YA SE QUE NO SE DEBE GOLPEAR A UNA MUJER, PERO ¿COMO PUEDO DESTRUIR A CATWOMAN?

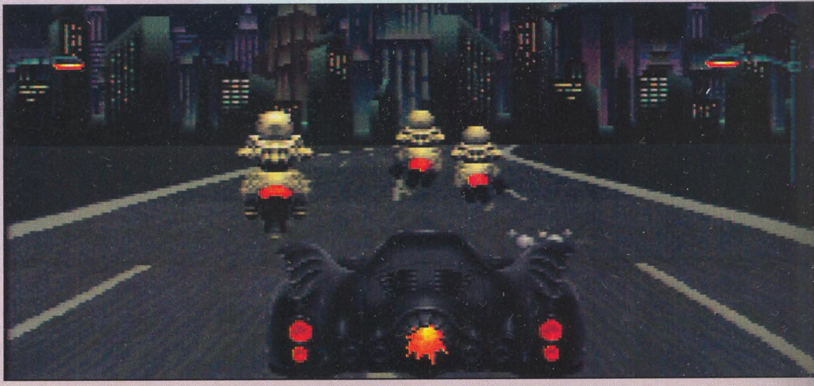
Jorge Martínez, (Cáceres)





Catwoman es un duro adversario. El prin cipal problema es que si la atacas, cas siempre te responderá con una rápida patada giratoria que te roba más de la mi tad de tu energía. El mejor método para atraparla contra las azoteas y detenerla es golpearla gradualmente hasta conse guir bajar su energía. Si la golpeas y ella se escapa, mantente alrededor para evi tar sus patadas e intenta utilizar tus pata das voladoras para acabar con ella. Aun que las patadas voladoras no la quitan demasiada energía, son suficientes para dejarla sin sentido momentáneamente entonces puedes golpearla. No olvides utilizar alguna bomba, así como tus movimientos especiales si ella se comporta salvajemente.



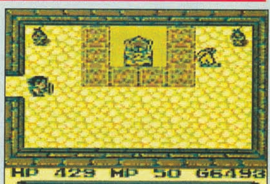


FINAL FANTASY ADVENTURE (GB)

NO PUEDO ENCONTRAR EL HIELO MAGICO NI CONSIGO ENTRAR EN LA CUEVA DE LA MEDUSA.
Rosa López (Barcelona)

omienza con el hielo mágico. Al principio el juego deberías haber descubierto la rmadura Dorada. Bien, cógela y entonces uévete arriba, a la derecha y arriba, y lue- baja y dedica unos instantes a deleitarte on lo que ves y a descansar, porque nece- tarás reponer fuerzas. Para llegar a la ueva de la medusa las cosas son algo ás complicadas. En la ciudad de Jadd segúrate de haber cogido la bolsa con el olmillo, que es un objeto muy valioso. Seguramente tendrás que seguir dando el mensaje "Hay ocho árboles" mientras estés en la ciudad, refiriéndote a las palmeras del oeste del desierto. Tienes que atravesarlos y pasear haciendo un ocho alrededor de ellos dos veces. De repente, antes de que puedas abrir los ojos te permitirán entrar a la cueva de la Medusa. ¡Ah, y por el camino no olvides utilizar la bolsa con el colmillo que hemos mencionado antes para matar a los enemigos que vayan apareciendo.

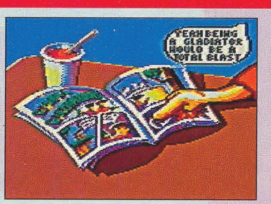




McDONALDLAND (NES)

POR FAVOR DIME COMO CONSEGUIR LA M-TARJETA AL FINAL DEL SEXTO NIVEL.
Angel García (Segovia)

a M-tarjeta que tienes después, Angel, está al nal de la cascada en los Altiplanos de Grima- e próxima a la primera subida. Hasta aquí no enes problemas ¿verdad?, pues continue- os. Obviamente deberías llegar ya al terreno on ese diabólico instrumento conocido como arco. Todo lo que necesitas hacer es recoger- y lanzarlo sobre la cascada y verás que, omo por encanto, te elevas hasta la altura del bol donde se encuentra la M-tarjeta. Mientras tás allí coge otra tarjeta a la salida.





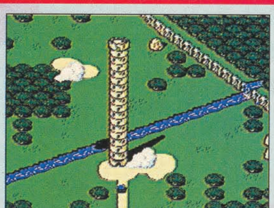


ADVENTURES OF LOLO 2 (NES)

¡MI JUEGO DEBE ESTAR ESTROPEADO! NO CONSIGO PASAR EL NIVEL 2-3.
Julio Martínez (León)

u carta dices que tu principal problema es que onsigues los dos marcos de corazón de cada de los lados de la Caja de las Joyas. Bien, aquí donde puedes rodearlo. Reúne los marcos de zón más delgados en el centro de la habitación, uales te darán dos huevos para disparar. Utilíza- para bloquear el extremo superior izquierdo y en xtremo superior derecho a Snakey. Ahora pue- utilizar los huevos de Snakey para bloquear el emo superior izquierdo y derecho. Los marcos esmeralda bloquearán el resto, permitiéndote nzar la tan deseada Caja de Joyas.







MISSION POSSIBLE (NES)

¡AYUDA! ¡AYUDA! ¡ESTOY EN EL NIVEL SEIS DEL JUEGO Y ESTOY VOLVIENDOME LOCO!
Ramón Prieto (Madrid)

alma, el laboratorio secreto del Dr. M. ha ibido tu conmovedor SOS y el magná- ne Dr. M. -es decir, yo- ha sentido com- sión! El lugar que describes en tu men- e suena como si estuvieras en la Costa Chipre. Cuando llegues a una habita- n con una puerta que no puedas abrir, ge la escalera y sube a la izquierda. Muévete a la derecha y escapa de los soldados enemigos, utiliza a Max como tu personaje porque el es el más duro. Sigue hacia los pasadizos y viaja a la derecha atravesando el muelle, matando a todos los enemigos que te encuentres. Para alcanzar a tus enemigos con las bombas de fuego, cambia de personaje disfrazándote de Nicolás y mantente a la derecha. Sigue bajando el camino de la derecha y continúa bajando hacia el sótano. Continúa hacia la siguiente habitación y selecciona a Grant como tu nuevo personaje. Esta es la habitación de la que tanto te habrán hablado, la de las armas robóticas que no te dejan pasar. Utilizando a Grant puedes recorre todo el camino atravesando la habitación sin pararte y encontrarás las armas. En la siguiente habitación, sigue hacia un extremo, baja las escaleras, entonces vuelve a subir hasta la cima y date prisa. Aquí está el interruptor que te permite cambiar las Garras de Acero y abrir la puerta. El resto es pan comido.

TRUCOS

LOS MEJORES TRUCOS DE LA A A LA Z

¿Tienes una consola Nintendo? Pues no te pierdas los trucos de Super XS, además puedes ganar un cartucho gratis si nos envías un buen truco y lo publicamos.

Los trucos A-Z están hechos especialmente para ti. Con ellos intentamos ofrecerte una lista totalmente actualizada de todos los trucos y tretas para los juegos Nintendo. Seguro que sea cual sea tu consola y sea cual sea tu juegos encuentras aquí el truco que buscas (si realmente no está aquí dínoslo e intentaremos tenértelo para el mes siguiente).

No sólo nos preocupamos para que tengas todos los trucos disponibles hoy en día, sino que además te damos la oportunidad de ganar un estupendo cartucho para tu consola. Lo único que tienes que hacer es mandarnos un truco totalmente original y si lo publicamos en próximos número, el cartucho será tuyo.

Cómo utilizar esta guía

Los trucos Super XS A-Z utilizan un código de color que distingue a cada consola. Para la SUPER NES el color es rojo, para la NES es azul y para la GAME BOY es verde. Todos los trucos están listados en orden alfabético, así que no tendrás ningún problema para encontrarlos y los trucos nuevos están destacados sobre los demás.



SUPER NINTENDO



NINTENDO



GAME BOY

TRUCOS



•ACTRAISER

Modo especial

Después de finalizar el juego en modo normal es posible seleccionar un modo especial. En la pantalla de títulos, vete al icono inferior de Juego Nuevo, y así podrás continuar sin tener que seleccionar el modo de creación de juego.

•ANOTHER WORLD

Claves de acceso:

Etapa 02	HTDC	Etapa 03	CLLD
Etapa 04	LBKG	Etapa 05	XDDJ
Etapa 06	FXLC	Etapa 07	KRFK
Etapa 08	KLFB	Etapa 09	DDRX
Etapa 10	HRTB	Etapa 11	BRTD
Etapa 12	TFBB	Etapa 13	TXHF

•ARCANA

Pasar de nivel

En la pantalla del título pulsa Abajo, Select, Select, X, Y, Select, Select, botón izquierdo, botón derecho, Select, Select, Izquierda, Derecha, Arriba. Ahora pulsa los siguientes botones para seleccionar cualquier nivel:

Nivel 2 Pulsa A   Nivel 3 Pulsa B
Nivel 4 Pulsa X   Nivel 5 Pulsa Y

•BLAZING SKIES

Aumentar el poder

Para aumentar el poder de Marcel LeBlanc al máximo, selecciona la opción de "Continuar el Juego"y después vete a "Final", ya verás como mola.

•CONTRA 3 (US)

Selección de nivel

Sobre la pantalla del título, presiona Abajo, Abajo a la izquierda, izquierda y Start.

30 vidas

En la pantalla de selección de jugador, pulsa Derecha, Abajo, Abajo a la Derecha, Derecha y Start.

•DARIUS

49 vidas

Estando en la pantalla de opciones conecta el segundo mando. Mantén pulsados los botones de izquierda y derecha y pulsa Select y Start en el primer mando de control.

•DINOSAURS

Códigos de nivel:

Nivel 2 1SXR1EWMXNNN
Nivel 3 JCSNKEWKX4C3
Nivel 4 NCDDIVWYXNXN
Nivel 5 DCUJJWWGXUON

•DRAGON'S LAIR

Claves de acceso (en el nivel fácil):

Nivel 1 2A, 4B, 6D, 7C   Nivel 2 3B, 5C, 7D, 8A
Nivel 3 2C, 3D, 6A, 8B   Nivel 4 1C, 2D, 3B, 8A

Vidas extras

Localiza las tres vidas extras del primer nivel, y luego regresa para recogerlas tantas veces como quieras y desde cualquier lugar del juego.

•FINAL FIGHT

Menú secreto de opciones

En la pantalla del título, presiona y mantén los botones izquierdo y derecho, y pulsa Start. Ahora puedes seleccionar el número de vidas, así como la dificultad del nivel.

Energía extra

Cuando el policía aparece en la pantalla y tira su chicle, recógelo y mastícalo. Recuperarás la energía perdida.

•GRADIUS 3

Continúas extras

En la pantalla del título pulsa el botón X repetidas veces para ganar créditos extras. Cada vez que lo pulsas diez veces recuperarás uno, continúa pulsando este botón hasta conseguir nueve créditos más. Asegúrate de comenzar a jugar antes de que la pantalla del título desaparezca o que el número de créditos vuelva a ser 4.

Nivel extra Arcade

Este truco no sólo hace el juego más difícil sino que también añade un nuevo nivel completo. En la pantalla de opciones pulsa varias veces el botón A tan rápido como te sea posible. La palabra ARCADE deberá aparecer en la selección de niveles.

Armamento más poderoso

Para el juego con la pausa y pulsa Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, B y A, y vuelve a empezar el juego. Tendrás misiles y escudos, pero usa el truco con cabeza, porque sóolo podrás utilizarlo una vez por nivel.

Vidas extras

En la pantalla del título mantente a la izquierda, pulsa A tres veces y comenzará el juego. Este truco te proporcionará 30 vidas extras para jugar.

•HUMAN GP

Cambia tu posición en la parrilla

Sobre la parrilla de salida, pulsa y mantén pulsado el botón de Select y entonces pulsa el botón B. Esto cambiará la posición.

•JOE Y MAC

Créditos Extras

Para aumentar tus créditos hasta créditos rápidamente presiona el botón X sobre la pantalla del título. Por cada diez pulsaciones conseguirás un crédito extra. Como siempre, si la pantalla del título desaparece, el número volverá a ser de cuatro. Todo lo que tienes que hacer ahora es entrar de nuevo al nivel y conseguir una vida. Repite el mismo procedimiento para conseguir tantas vidas como quieras.

•LEMMINGS

Opciones ocultas

En la pantalla del título, mientras mantienes pulsado el botón de Select presiona el botón A. Aparecerá una pantalla secreta de opciones que te permitirá ajustar los controles.

Claves de acceso:

Sunsoft 1	GNNBJWV	Sunsoft 2	RCQRFPZ
Sunsoft 3	FBJJKJB	Sunsoft 4	RMQMZDC
Sunsoft 5	DTCZVMQ		

•PRINCE OF PERSIA

Seleccionar niveles

Pon ESPECIAL en la pantalla de la clave de acceso. El juego rechazará esta contraseña, así que cancela y vuelve al juego. Ahora dale a la pausa y pulsa B, Y, Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, Botón Izquierdo y Botón Derecho. Escucharás un sonido si el truco ha funcionado. Ahora manté pulsado Start y pulsa Select para entrar al menu de selección de níveles.

Contraseñas:

Aquí tienes la lista de las contraseñas que necesitas para entrar directamente en el nivel que quieras.

Nivel 1	BRNGBB9	Nivel 11	7F39R1B
Nivel 2	MRG5L2X	Nivel 12	H9TZD8N
Nivel 3	B6+TWNN	Nivel 13	7TXF+9V
Nivel 4	9Z3NRDX	Nivel 14	H+KX3L7
Nivel 5	LQHWTVR	Nivel 15	GZ9MRZJ
Nivel 6	CGKDBZ2	Nivel 16	84CPBC6
Nivel 7	TH4Q++B	Nivel 17	QQNL2PV
Nivel 8	VXPNBY2	Nivel 18	4Q7TMHJ
Nivel 9	QLL!WHR	Nivel 19	QHJG!Q7
Nivel 10	HWB93WX	Nivel 20	H8J12+Y

•ROBOCOP 3

Repone el poder

Sobre algún puntò del juego, pulsa Start y entonces pulsa el botón Select tres veces. Repondrás tu energía al máximo y puedes repetirlo tantas veces como quieras cuando tu energía disminuye -cosa que ocurre bastante a menudo-.

TRUCOS



•ABADOX
Invencible

En la pantalla del título pulsa A,A, Arriba, B, B, Abajo, A, B y Start y ¡listo!. Ya eres invencible.

•AMERICAN GLADIATIORS
Claves de acceso:

Nivel 2 A, B, A, A, A, A, B, B
Nivel 3 A, B, A, A, B, A, A, A
Nivel 4 A, B, A, B, B, B, B, B

•BACK TO THE FUTURE II & III
Para empezar el juego en 1875, pulsa los botones A y B en la pantalla del título y accederás a la pantalla de passwords. Ahora pon FLUXCAPACITORISTHEPOWER como contraseña y pulsa Select y luego Start.

•BATMAN: RETURN OF THE JOKER
Claves de acceso:

Etapa 4-2 KHCN Etapa 5-1 QGVN Etapa 5-2 WBZT
Etapa 6-1 FFHG Etapa 6-2 CKQG Etapa 7-1 GPZT

•BLUE SHADOW
Potencia de disparo

Pulsa el botón B durante 2 segundos y tendrás un disparo que elimina a todos los enemigos de la pantalla. El problema es que cada vez que lo usas pierdes casi la mitad de la energía.

•BOXXLE
Passwords:

Nivel 1 BDBD Nivel 2 DBBD Nivel 3 GBBG
Nivel 4 HBBH Nivel 5 JBBJ Nivel 6 KBBK
Nivel 7 LBBL Nivel 8 MBBM Nivel 9 NBBN
Nivel 10 PBBP Nivel 11 QBBQ

•BUGS BUNNY
Códigos de acceso:

Nivel 20 ZTPZ Nivel 40 TX9W Nivel 60 YTKW

•CAPTAIN PLANET
Claves de acceso

763754-nivel 1-2
955783-nivel 2-1
637511-nivel 2-2
148574-nivel 3-1
786565-nivel 3-2
920272-nivel 4-1
799274-nivel 4-2
344551-nivel 5-1

•CRACK OUT
Claves de acceso

NOBCZ2 . CW5103 etapa 4-10
NOBCZ3 . DWK503 etapa 4-11

Código de final de juego

Pon la clave MERRY CHRISTMAS al final del juego.

•DIRTY HARRY
Vidas infinitas

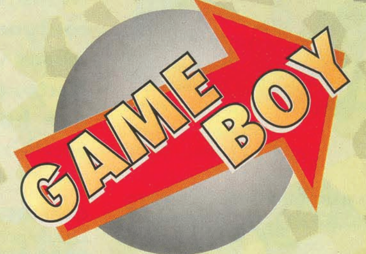
En la pantalla de la clave de acceso pon CLYDE. Harry El Sucio ahora es inmortal.

•DRAGON'S LAIR
El ascensor

Conge estas salidas después de los ascensores para conseguir a Singe:

Después del hall segunda salida
Después de las minas tercera salida
Después de la segadora primera salida

TRUCOS



•ADDAMS FAMILY

Recupera toda la energía

Si pierdes una vida, pulsa inmediatamente A, B y Select simultáneamente, entonces pula Start para recuperar toda tu energía.

•BUBBLE BOBBLE

Juego más difícil

Pon VLT1 como clave de acceso para conseguir un juego mucho más duro.

Códigos

BGL3 Nivel 96 VLLD Nivel 97VGLD Nivel 98

KLLD Nivel 99 KGLD Nivel 100

•CAT TRAP

Sáltate niveles

Este truco completará el nivel en el que estés jugando y de forma inmediata pasarás de nivel. Pulsa Start, Selèct, A y B en cualquier parte del nivel para activar el truco.

•DAEDALIN OPUS

Selecciona el nivel

Escribe ZEAL en la pantalla de la clave de acceso para seleccionar el nivel.

Ultimo nivel

Escribe FINE en la pantalla de claves para ir al último nivel.

•GO! GO! TANK

Invencibilidad

En la pantalla del título, presiona Izquierda, Arriba, Derecha, Arriba, Izquierda, Izquierda, Arriba,Derecha, Arriba, Izquierda, Arriba, Derecha y Start para ser invencible.

•KING OF THE ZOO

Selecciona la etapa

Cuando elijas tu personaje, mueve el cursor para designar el animal, pulsando los botones izquierdo y B, presiona el boton A para hacer aparecer un número. Utiliza Arriba y Abajo para cambiarlo y entonces utlizar el Botón de Start para comenzar.

•MICKEY MOUSE

Trucos para saltar de nivel

Pulsa Arriba, Select, A, B y Start para alcanzar el Barco pirata.
Pulsa Abajo, Select, A,B y Start para alcanzar el Castillo.
Pulsa Derecha, Select, A, B y Start para alcanzar el Océano.
Pulsa Izquierda, Select, A, B, y Start para alcanzar las Maderas.

•NARC

Continúas extras

Antes de que comienzes el juego En la pantalla del título, pulsa a la vez Arriba, Select, A y B entonces pulsa Start. De esta manera cuando mueras podrás continuar 2 veces más.

•PENGUIN WARS

Selección de etapa

En la pantalla del título mantén pulsada Izquierda y luego presiona B y A. Un número aparecerá en la esquina de la pantalla. Pulsa arriba o abajo para seleccionar el nivel por el que quieres comenzar.

•PRINCE OF PERSIA

Ultimo nivel

Para llegar al nivel 13, pon 770 27514 en la pantalla de la clave de acceso.





No importa qué consola Sega tengas, seguro que hay un Game Genie especialmente diseñado para ella y unos cuantos códigos de los mejores juegos en la única revista que todos los meses va a publicar los códigos más nuevos para Game Genie. Por cierto, si te sabes algún código que le ponga el pelo verde a Sonic o que haga a Bart Simpson andar por las paredes no dudes en escribirnos y mandárnoslo cuanto antes.

AXELAY

D866-D7A7: Empieza con nueve créditos.
C2C5-DDDF: Créditos infinitos.
1721-ADO4: Comienzas con 99 vidas.
C2AE-DF6D + C28F-O4D7: Vidas infinitas.
CBB7-AFA7 + DFB7-DDB7 + DDB7-A4O7: 2 Nivel.
CBB7-AFA7 + D4B7-A4D7 + DDB7-A4O7: 3 nivel.
CBB7-AFA7 + D7B7-A4D7 + DDB7-A407: 4 nivel.
CBB7-AFA7 + DOB7-A4D7 + DDB7-A4O7: 5 nivel.
CBB7-AFA7 + D9B7-A4D7 + DDB7-A4O7: 6 nivel.

HOOK

3CA5-D7OF: Infinito poder.
A268-6FO3: Detiene el tiempo.

SKULLJAGGER

5D66-DFA7: El tiempo corre más despacio.
DD68-DFO7: Tiempo infinito.
49C2-6704: Cada esmeralda verde está valorada en 25 puntos.
DDCA-ADO4 + DDBB-6D61: Vidas infinitas.

STREET FIGHTER II

BD62-672A: 90 segundos por combate.
FD62-672A: 10 segundos por combate.
DF80-AD64: Un solo combate para ganar el partido en vez de dos o tres.
EDBE-OFO9: Se queda sin sentido por menos tiempo.
C9BE-ODA9: Se queda sin sentido por más tiempo.
BB63-6D2A: 99 segundos para la primera vuelta.
4DC6-6493: Comienza el campeonato.
6DCF-D764 + FFCF-D7A4: Avanza al siguiente nivel (cambia Game Genie).
CBAO-AF64 + EEAO-AFA4: Siempre lucha Ryu.
CBAO-AF64 + DDAO-AFA4: Siempre lucha Honda.
CBAO-AF64 + D4AO-AFA4: Siempre lucha Guile.
CBAO-AF64 + D7AO-AFA4: Siempre lucha Ken.
CBAO-AF64 + DOAO-AFA4: Siempre lucha Chun Li.
CBAO-AF64 + D9AO-AFA4: Siempre lucha Zangief.
CBAO-AF64 + D1AO-AFA4: Siempre lucha Dhalsim.
CBAO-AF64 + DBAO-AFA4: Siempre lucha Balrog.
CBAO-AF64 + DCAO-AFA4: Siempre lucha Vega.
CBAO-AF64 + D6AO-AFA4: Siempre lucha Sagat.
B9AO-AFO4: Siempre lucha M. Bison.
DDA4-A4O4 + 6DA4-A764: Siempre comienzas sobre el bonus 1.
DDA7-AFO4 + DDA7-A4A4: Siempre comienzas sobre el bonus 2.
5O3E-O4DF: Muere después de dos golpes.
893E-O4DF: La mayoría de los golpes no son peligrosos.
C4A4-6767: Realiza movimientos especiales en el aire.
72A6-AF64: Algún jugador hace trampa.



ADVENTURES OF LOLO 2

GZKPOLVG: Vidas infinitas.
ZEVOSPIE: Empieza con diez vidas.
GZXZKPVG: Nunca pierdes los disparos mágicos.
GEKONPAA: 5º Mundo.
PEKONPAE: 10º Mundo.
TEKONPAE: 15º Mundo.
LOKONPAA: 20º Mundo.
AOKONPAE: 25º Mundo.
IOKONPAE: 30º Mundo.

BATMAN

EXGOTO: Congela a tus enemigos cuando golpean.
EEEPOTPA: Llena el corazón de energía.
EGGPPA: Explotan las minas.
TOTPTO: Algunos enemigos desaparecen.
SOPZEA: Un disparo matará guardianes.

BATMAN: RETURN OF THE JOCKER

SZXZONSE: Protección a las balas de tu enemigo.
SZSZKXSE: Invulnerable.
SXSATXSE: Protección de las cuadrículas eléctricas.
OZVXVLZE: Cápsulas llenas de energía.
AXTXEL: La bola y la cadena no se caen.

BATTLETOADS

GXXXLLVI: Vidas infinitas.
EYKEVVEI: Gran salto.
AEKZGTPA: Golpea muy rápido.
AOUKENAA: Doble energía.
IAXAALAA: Empieza en el quinto nivel.
TAXAALAA: Empieza en el sexto nivel.
YAXAALAA: Empieza en el séptimo nivel.
AAXAALAE: Empieza en el octavo nivel.
PAXAALAE: Empieza en el noveno nivel.
ZAXAALAE: Empieza en el décimo nivel.
LAXAALAE: Empieza en el onceavo nivel.
GAXAALAE: Empieza en el duodécimo nivel.

BLADES OF STEEL

EAOSSAAX: Jugadores súper rápidos.

BUBBLE BOBBLE

ØAUGUZLE: Vidas infinitas.

CASTELIAN

SLXGGLVI: Vidas infinitas.
AAOKTZZE: Continúas con ocho.
PEOLVTLE: Nueve vidas después de continuar.
ZKOZPALG: Tiempo infinito.
XVOLKTAX + XVOLUTVS: Continuaciones infinitas.

CRACKOUT

YAEKOAIE: 15 vidas.
PAEKOAIE: Nueve vidas.
ZEOLVIAA: Tercer área.
LEOLVIAA: Cuarta área.

DRAGON'S LAIR

IENSGGAA: Ultimo nivel.
KENSGGAA: Tercer nivel con Vidas infinitas + bolas de fuego.

GHOUSTBUSTERS 2

SXXKZUVK: Vidas infinitas.
PEVGZAAA: Comienza en el segundo nivel.
ZEVGZAAA: Comienza en el tercer nivel.
LEVGZAAA: Comienza en el cuarto nivel.
GEVGZAAA: Comienza en el quinto nivel.
ZESKIAGE: Nueve continuaciones.

HOOK

SZNYAEVK: Vidas infinitas para el primer jugador.



LITTLE NEMO THE DREAM MASTER

SZOKSLVG: Vidas infinitas.
TOKZKNZA: Grandes saltos.
ZEXLLPPA + SYEUPOVN: Súper velocidad.
SXUVYEVK: Energía infinita.
LEUKOZAA: Empieza en el cuarto nivel.
GEUKOZAA: Comienza en el quinto nivel.
IEUKOZAA: Comienza en el sexto nivel.
TEUKOZAA: Comienza en el séptimo nivel.
YEUKOZAA: Comienza en el octavo nivel.

MEGA MAN 3

AEUKXLPA: Vidas infinitas.
AAOONPZE: Nueve vidas después de continuar.
YEVKUTGA: Grandes saltos.
ASSILLGP: Grandes deslizamientos.
NYNKXSGK: Velocísimo Mega Man.
GXVAAASA: Energía infinita.

THE NEW ZEALAND STORY

SUSKLYVI: Vidas infinitas.
XYKTISKN: Súper salto.
AANGLLZE: Empiezas con nueve vidas y continúas con nueve.
AAEGNPZE: Nueve vidas y continúas.
GZEKXPVS: Continúas infinitamente.
GAVGYLAA: Empiezas en el segundo nivel.
AAVGYLAE: Empiezas en el tercer nivel.
GAVGYLAE: Empiezas en el cuarto nivel.

OPERATION WOLF

IEVUNSPA: Continúa infinitamente.
AESKNLTL: Invulnerable.
AANGOTPA: Revistas infinitas.
AAEGKYPA: Granadas infinitas.
NNEKVPLE: Totalmente curado después del nivel.

PROBOTECTOR

EKGGGG: Una vida extra después de matar a tu enemigo.

RAINBOW ISLANDS

GXØUØSVS: Vidas infinitas.
PEVZZPLE: Nueve vidas.
AEVXZPGE: Ocho vidas y continúas.
GØNZAPPA: Empieza en el nivel 20.
PØNZAPPE: Empieza en el nivel 25.

ROAD FIGHTER

AOKNOOAE: Recoge más carburante.
GASSGIPA + GAVIGIPA: Super aceleración.

SOLAR JETMAN

GAKIUPAA: Nivel cinco.
IAKIUPAA: Nivel seis.
TAKIUPAA: Nivel siete.
YAKIUPAA: Nivel ocho.
AAKIUPAE: Nivel nueve.
PAKIUPAE: Nivel diez.
ZAKIUPAE: Nivel once.
LAKIUPAE: Nivel doce.
GAKIUPAE: Nivel 13.

SUPER MARIO BROS

POESIA: Mario invencible.
PIGNAX: Mario invisible.
YXLNX: Mario luminoso.
KILLXV: Todos los bloques contienen monedas.
SIIPKK: Nivel secreto de agua.
IOAULT: Explotan bolas de fuego.
SAGOZK: Hace desaparecer el anterior.
APOIGU: 30 vidas al final del nivel.

SUPER MARIO BROS 2

LEGOIO: Todas las plantas tienen monedas.
TEAPOT: Dejas fuera de juego a tus enemigos.
EAXAOIAA: La princesa flota más.
AESEGLGA: Gran salto para Mario.

TERMINATOR 2

SXOELOVK: Vidas infinitas.
GXVTVZAX: Energía infinita.
LESOOGZA + LEVPSGZA: Salta lo más lejos.
XNNPXOKN: Gran salto.
LAXPUZZA + LAUONZZA: Corre más deprisa.

TINY TOON ADVENTURES

AEXZNZZE: Nueve vidas después de continuar.
YYNSKXLU: Tiempo corre más lento.
SZNOUNVK: Vidas infinitas.
IEEKXYPA: Empieza en el segundo nivel.
ZEEKXYPE: Empieza en el tercer nivel.
YEEKXYPE: Empieza en el cuarto nivel.
GOEKXYPE: Empieza en el quinto nivel.

TOM Y JERRY

SXSNZEVK: Vidas infinitas.
AEONGAPA: Energía infinita.
AESNNPAE: 2º Mundo.
AOSNNPAA: 3º Mundo.
AOSNNPAE: 4º Mundo.
AXSNNPAA: 5º Mundo.

TURTLES 2

AAEAULPA: Vidas infinitas.
PEXVUZZE: Armas más poderosas.
PEXTNZLE: Patada más poderosa.

ZELDA 2: ADVENTURES OF LINK

IAKOZIAI: Super salto.



ASTEROIDS

Ø13-15F-E66/ Ø2: Comienza con 1/2 vida.
ØØ3-83F-3BE: Vidas infinitas.
Ø1C-B4D-F76 + ØØ3-9CF-3BE: Inmune a las rocas.
Ø3F-19C-E62/ Ø4: Empieza en el nivel 3/4.
ØØA-7ED-3BA: No hay rocas extras en cada nivel.

BATTLETOADS

ØØ7-ED8-E66: No te da vidas extras.
Ø57-ED8-E66: Comienza con 6 vidas.
ØØ7-C2E-3BE: Continúa infinitamente.
ØA7-F28-E66: Diez opciones para continuar.
FAC-CAF-4C1: Energía infinita.
FAD-918-4C1: Manten el hacha aunque mueras.
ØØ7-BØE-F71: Vidas infinitas.

BIONIC COMMANDO

FAE-6EB-4C1: Energía infinita
ØØ6-ØAE-915: Vidas infinitas
Ø64-818-E66: Continúas con seis
845-EØE-5D4: Empieza con la octava energía.

CRASH DUMMIES

Ø82-A9F-F7E: Empieza con 8 vidas.
ØØ1-3EC-E6E: Tiempo infinito.
ØØB-ØØA-195: Inmune al fuego.
851-49C-E64: Más dinero por golpe.

LOONEY TUNES

ØØ8-9CF-E6E: Tiempo infinito.
Ø28-9CF-E6E: El tiempo pasa más rápido.
ØØB-Ø2E-E6E: Vidas infinitas.
Ø91-ECF-E62: Empiezas con nueve vidas.

T2: THE ARCADE GAME

FØC-9DD-6E9: Energía infinita.
Ø83-46F-F7E: Empiezas con ocho vidas.
FØC-ABD-6E9: Vidas infinitas.
FA4-B8E-4C1: Infinitos cohetes.
FAD-5CE-4C1: Continúa infinitamente.
Ø88-1CF-E66: Continúas con ocho.

TRACK AND FIELD

3E7-7FD-4CA + ØØ7-8ØD-E6E: 100% poderoso.
45D-999-E68: Angulo perfecto en el salto.
45A-1EA-E68: Angulo perfecto para la jabalina.
454-D1A-E68: Angulo perfecto para el triple salto.





CÓDIGOS

Aquí tienes la lista de códigos más grande para Action Replay que nunca se haya publicado. Lista que iremos actualizando en cada número. Mes a mes intentaremos que estés al dia en esto de los códigos para los juegos más nuevos como para los cartuchos de toda la vida, además de cualquier novedad que surja con nuevos dispositivos de hardware. No te preocupes si no encuentras el código para el cartucho que acabas de comprar, seguro que en el siguiente número habremos puesto al dia la lista y aparecerá.



ACTRAISSER

7EØØ1CØ2: Vidas infinitas.
7EØØ1DØ8: Energía ilimitada.
7EØ282FF: Guarda 225 SP.

AXELAY

7EØØ5EØ3: Vidas infinitas (los últimos dígitos indican el número de vidas).
7E1E62ØX: Empieza desde cualquier nivel (X= nivel).
7EØ33ØØ2: Elige arma.

BATMAN RETURNS

7EØØ8CØ3: Vidas infinitas.
7EØØ8A63: Energía infinita.

BEST OF THE BEST

7EØ221FF: Energía ilimitada.

CASTLEVANIA IV

7E13F41Ø: Energía infinita.
7E13F214: Armas extras ilimitadas.
7E13FØ5Ø: Tiermpo infinito.
7E1F84ØX: El primer jugador cambia el arma con X.
7E1FC40X: Lo mismo que el anterior pero para el segundo jugador.
7E1F8A63: Vidas infinitas para el jugador 1.
7E1FCA63: Vidas infinitas para el jugador 2.
7E1F8CØ2: Bombas infinitas para el jugador 1.
7E1FCCØ2: Bombas infinitas para el jugador 2.

DIMENSION FORCE

7EØ215Ø4: Vidas infinitas.
7EØ2ØFØC: Fuerza a tope.

DRAGON'S LAIR

7EØFEBØ2: Vidas infinitas.
7EØFF6Ø5: Tiempo infinito.
7EØFF9Ø3: Energía infinita.

FINAL FIGHT

7EØD6EØ5: Vidas infinitas.
7EØD145Ø: Invencible.

FLYING HERO

7EØØ59Ø3: Vidas infinitas.
7EØØ5AØ3: Bombas infinitas.

HOOK

7EF7C1Ø3: Potencia ilimitada.
7E1F1459: Tiempo infinito.
7E1FØØØ3: Vidas infinitas.

JAKI CRUSH

7E1C62XX: Reemplaza XX por el número de vidas que quieras.
7E1C62Ø2: Bolas infinitas.
7EØØ78ØØ: Enemigos. invisibles.

LOGOON

7EØ52Ø99: Energía infinita.
7EØ5229F: Magia infinita.

MAGICAL QUEST

7EØ2B1Ø4: Energía ilimitada.
7EØ372Ø2: Vidas infinitas.
7EØ35FØ5: Tiempo infinito.
7EØ2C1Ø1: Traje mágico desde el principio.
7EØ2C2Ø1: Hombre de fuego desde el principio.
7EØ2C3Ø1: Elección de Hombre de fuego, Mago o equipo de alpinismo desde el principio.
7EØ2B92Ø: Energía infinita de agua.
7EØ2B72Ø: Energía infinita mágica.
7EØ2B5Ø1: Traje mágico que utiliza la mitad de la energía.
7EØ2B6Ø1: Traje de hombre de fuego que utiliza la mitad de la energía.
7EØ2ABOX: Usa el cero en el lugar de la X para el 1º nivel, uno para el 2º nivel, etc.
7EØ2ACØØ: Empieza desde el subnivel.
7EØ2ACØ1: Desde el subnivel.
7EØ2ACØ2: Desde el subnivel.
7EØ2ACØ3: Desde el subnivel.
7EØ2ACØ4: Empieza desde las cajas del tesoro escondido.
7EØ2ACØ5: Empieza desde los almacenes generales.
7EØ2ACØ6: Empieza desde donde Mickey recoge su capa mágica.
7EØ2A9Ø9: Te da 90 monedas al principio.

MYSTICAL NINJA

7E1B6ØØ2: Vidas infinitas para el primer jugador.
7E1ABØØ2: Vidas infinitas para el segundo jugador.
7E1AAD99: Montones de dinero para el primer jugador.
7E1B5D99: Montones de dinero para el segundo jugador.

PARODIUS

7EØØ98ØX: X= Número de vidas.
7E1DB2Ø1: Utilizalo con el código de abajo para misiles ilimitados.
7E1C66Ø2: Utilizalo con el código de arriba para misiles ilimitados.

ROAD RUNNER

7E1F1EØ6: Energía ilimitada.
7E1F2ØØ1: Vidas infinitas.
7E1F1D2Ø: Turbo ilimitado.
7E1F1B7F: Invulnerable.
7E1F8459: Tiempo ilimitado.

SOUL BLAZER

7E1B881Ø: Ganarás 16 puntos por cada 1.000 que consigas.

SPACE MEGAFORCE

7EØ152Ø2: Bombas infinitas.
7EØ157Ø2: Vidas infinitas.

STRICKE GUNNER STG

7EØ23AØ9: Vidas infinitas para el primer jugador.
7EØ244Ø9: Vidas infinitas para el segundo jugador.

SUPER ALESTE

7EØ152Ø2: Ilimitadas Bombas.
7EØ157Ø2: Vidas infinitas.

SUPER MARIO WORLD

7EØDB4Ø5: Vidas infinitas para Mario.
7EØDBEØ5: Vidas infinitas para Luigi.
7EØDBF63: Te da 99 monedas cada vez que el interruptor está activado.
7EØF33Ø3: Te da Tiempo infinito para hacer un nivel.
7EØØ19Ø1: Da a Mario setas indefinidamente.
7EØØ19Ø2: Da a Mario capas indefinidamente.
7EØØ19Ø3: Permite a Mario disparar indefinidamente.
7EØDC1Ø1: Infinitos Yoshis.
7EØDCAØ1: Te llevará a la etapa extra directamente.
7EØØ19Ø4: Hace a Mario invencible.
7EØØ1ØØ3: Infinito fuego para Mario.



SUPER R-TYPE

7E16E1Ø2: Vidas infinitas.
7E16E381: Tiempo infinito.

SUPER SWIV

7E6Ø9CØ3: Vidas infinitas para el primer jugador.
7E6Ø9AØ3: Vidas infinitas para el segundo jugador.
7E6ØB1Ø2: Tu helicóptero no puede destruirse.
7E612AFØ: Tu Jeep no puede destruirse y también es invisible, aunque puedes ver las balas, como también salir fuera de donde estás.

TOYS

7E168EØ5: Energía infinita.
7E168CØ5: Vidas infinitas.

TURTLES IV

7E1AAØØX: X Cantidad de vidas para el primer jugador.
7E1AEØØX: X cantidad de vidas para el segundo jugador.
7EØ44A5Ø: Energía infinita para el primer jugador.
7EØ4BA5Ø: Energía infinita para el segundo jugador.
7EØØ82ØX: Elige cualquier nivel con X.

U.N. SQUADRON

7EØØD9Ø1: Da al primer jugador montones de dinero.
7EØØDD31: Bombas convencionales ilimitadas.
7EØØDDØ2: Ilimitada aglomeración de armas.
7EØØDD14: Truenos infinitos.
7E1ØØ8Ø8: Carburante infinito.

WRESTLEMANIA

7EØ6EC3Ø: Energía ilimitada.

X-ZONE

7E1ØØ51E: Protección infinita.



THE ADDAMS FAMILY

Ø1XX65CØ: Cambia XX por la cantidad de vidas.

BART VS THE SPACE MUTANTS

ØØØ664Ø3: Vidas infinitas.
ØØØ4B2Ø2: Convierte a Bart en invulnerable.

BUBBLE BOBBLE

ØØØØ2EØ3: Vidas infinitas para Bub.
ØØØØ42Ø3: Vidas infinitas para Bob.

CHIP"N"DALE: RESCUE RANGERS

ØØØ21Ø18: Invulnerable para atacar.
ØØØ5B682: Vidas infinitas.

DOUBLE DRAGON 2

ØØØ432Ø3: Vidas infinitas.

FLINSTONES RESCUE OF D&H

ØØØ3Ø8Ø3: Energía ilimitada para Fred.
ØØØ3Ø5Ø2: Vidas infinitas para Fred.
ØØØ3ØBFF: Ilimitadas monedas para Fred.

GOONIES

ØØØ5Ø32Ø: Energía infinita.
ØØØØ22Ø3: Vidas infinitas.

HOOK

ØØØ37FØ2: Vidas infinitas.
ØØØ37D4F: Energía infinita.

MEGA MAN 3

ØØØØAEØ3: Vidas infinitas.

OPERATION WOLF

ØØØØ5ØØ9: Armas infinitas.
ØØØØ53Ø4: Infinitas granadas.

RAD GRAVITY

ØØØ79ØØF: Energía infinita.

STAR TREK

ØØØ79ØØ7: Energía infinita.

TIME LORD

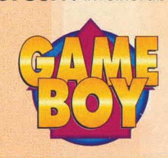
ØØØ615Ø3: Vidas infinitas.

WRESTLEMANIA

ØØØØ77CA: Energía infinita.

SUPER MARIO BROS

ØØØ7EEXX: Cambia xx por la cantidad de monedas para Mario.
ØØØ7FAØ4: Detiene el tiempo.
ØØØ756FF: Invulnerable.



THE ADDAMS FAMILY

Ø1XX65CØ: Cambia XX por la cantidad de vidas.
Ø81F68CØ: Energía ilimitada.
Ø13FFAC1: Armas infinitas de energía.
Ø9XX69CØ: XX= Empieza el nivel.

ALIEN 3

Ø8FF4AC3: Energía infinita.
Ø1Ø349C3: Vidas infinitas.
Ø43C45C3: Infinito amoniaco (con pistola).

BART SIMPSON: CAMP DEADLY

Ø1Ø292C9: Vidas infinitas.
Ø1Ø298C9: Energía infinita.
Ø1Ø594C9: Boomerangs infinitos.

BIONIC COMMANDO

Ø1Ø343DF: Energía infinita
Ø2XX45DF: Empieza con X vidas.

BUGS BUNNY II

Ø1Ø599C3: Energía infinita.
Ø1Ø8B8C3: Siempre tienes todas las llaves para completar el nivel.
Ø1XX99C3: Empieza con XX vidas, por ejemplo cambia XX por Ø9 para nueve vidas.

CASTLEIAN

Ø1Ø316C5: Vidas infinitas.
Ø79912C5: Tiempo infinito.

DARKMAN

Ø1Ø38ACØ: Vidas infinitas.
Ø1Ø989CØ: Detiene el tiempo.

DYNABLATER

Ø3Ø294FF: Vidas infinitas.

GREMLINS 2

Ø1Ø2C5CØ: Vidas infinitas.
Ø1Ø8C6CØ: Energía infinita.
Ø1ØXA2CØ: Selecciona el nivel cuando está activado AR.

HUMANS

Ø7C6EØCF: Detiene el tiempo.
Ø1XX94CF: Selecciona el nivel.
Ø4ØC92CF: Siempre hay 12 miembros de la tribu.

JEEP JAMBOREE

Ø4Ø1CBC1: Siempre acabas el primero.

KRUSTY'S FUN HOUSE

Ø1Ø3CFC4: Vidas infinitas (cambia durante el juego).

LOONEY TUNES

Ø2Ø3F9C3: Utilizado con el siguiente código para vidas infinitas.
Ø1Ø22AC5: Utilizado con el código anterior para vidas infinitas.

MEGA MAN 2

Ø1Ø2E8CF: Vidas infinitas.
Ø2Ø3Ø8DD: Vidas infinitas.

NINJA GAIDEN

Ø1Ø29CCØ: Vidas infinitas.
Ø1Ø69BCØ: Energía infinita.

OPERATION C

Ø1Ø288C8: Vidas infinitas.

PACMAN

Ø3Ø241D6: Vidas infinitas.
Ø3XX69D6: Empieza con el nivel XX.

Q*BERT

Ø2Ø533C5: Vidas infinitas.

ROGGER RABBIT

Ø1Ø6ØACF: Energía infinita.

STAR WARS

Ø1Ø392FF: Vidas infinitas.
Ø1Ø85BCA: Energía infinita.

THE TERMINATOR

Ø8EØBDDB: Energía infinita.

XENON 2

Ø1Ø5D4CØ: Vidas infinitas.
Ø8122FCØ: Energía infinita.



EL PROXIMO MES

ALIEN 3

SUPER MARIO KART

DESERT STRIKE

LITTLE NEMO

BUCKEY O'HARE

STAR TREK

ALFRED CHICKEN

Y además: noticias, trucos, los códigos de Game Genie y Action Replay. ¡No te pierdas el próximo número de SUPER XS!



SOMOS INVENCIBLES! CON
GAME GENIE
Empezarás en el nivel que desees.
Saltarás más alto
Poseerás mágias interminables
Serás el más veloz
Tendrás vidas infinitas
Pegarás mas fuerte
Podrás cambiar las reglas
Elegirás tu escudo protector
Podrás trasladarte de mundo o de fase
Obtendrás munición extra
Conseguirás Mega poderes. Y muchas cosas más...
El NUEVO PODER DE TUS VIDEO JUEGOS
éste es el Game Genie
éste es el Game Genie en tu video-juego
y éste es tu Game Genie instalado en tu Mega Drive
Famosa
Sega Mega Drive, es una marca registrada por SEGA. Todos los personajes que aparecen son marcas registradas por derechos de autor de SEGA. Game Genie no está refrendado, ni distribuido, ni fabricado por Sega.

SUPER MARIO BROS

SUPER MARIO BROS 2

SUPER MARIO BROS 3

THE LOST LEVELS

NUEVO PACK SUPER MARIO ALL STARS™

MAS SUPER MARIO QUE NUNCA CON 4 NUEVAS Y SORPRENDENTES AVENTURAS

¿A qué esperas? Ya tienes la última creación de Nintendo: SUPER NINTENDO con SUPER MARIO ALL STARS, un cartucho de 16 megas con cuatro nuevos juegos: SUPER MARIO BROS, SUPER MARIO BROS 2, SUPER MARIO BROS 3 y THE LOST LEVELS. Lo nunca visto, ahora en un solo Pack.

CONSOLA SUPER NINTENDO + SUPER MARIO ALL STARS 28.990 Ptas. (IVA INCLUIDO)

SUPER NINTENDO PAL VERSION

El sistema de 16-bits más avanzado

INCLUYE 4 JUEGOS

SUPER MARIO ALL-STARS



SUPER NINTENDO™ ENTERTAINMENT SYSTEM

Nintendo®

Nintendo España, S. A.
Pº de la Castellana, 39. 28046 MADRID